

64  
MICA  
PC \* PLUS

# COV

Comodore Világ 23

IV. évfolyam

1992/2. szám

Ara. 4,- Ft



# GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket túlán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollekciókat.

## 64-es szekciónk

csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka fellelhető Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

## PC-szekciónk

mindössze másfél éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerezünk az 1990. előtt megjelent játékokat is, így nemcsakára azokat is felvesszük katalógusunkba.

## Amiga szekciónk

szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékprogramok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. 1. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímezett válaszborítékot is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusuk szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény).  
Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

# PC \* AMIGA \* 64

**Public Domain (nem copyrightos)**  
**Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diskek, lemezes újságok) a legnagyobb választékból megrendelhetők.**  
**Válaszboríték és bélyeg ellenében listát küldünk.**

**TRISTAR & RED SECTOR**

Letét 103.  
Pf. 701 1399  
Budapest

## Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezűtséget szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
  - felhasználói prg. leírás/ismertető
  - humor
  - rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
  - hardver
  - fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertetők és működők)
  - basic segítség
  - örökéleti poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az Információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírlap-oidat) a GameShift című C64-es lemezűtség mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is imádkozunk ugyanúgy mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósk: a GS 3. vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!

E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.

Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Barát Köre címére, a Budapest, 1046 Ugető u. 20-ba,

vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtönl!

Az eddig megjelent példányok:

GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2

Várjuk leveled!

- 2 News
  - 5 Southern Belle (64)
  - 9 Magic Candle (64, Amiga, PC)
  - 21 RSI Demomaker (Amiga)
  - 23 Death Knights of Kryna (64, Amiga, PC)
  - 24 Battle Chess 2. (PC)
  - 24 Battles of Napoleon (64)
  - 25 Arthur (The Quest for Excalibur) (Amiga)
  - 26 Nightshade (64)
  - 27 Spikey (64)
  - 28 M1 Tank Platoon (PC)
  - 28 Jaws (64)
  - 29 Elsősegély
  - 30 Plus4 sarok (Plus4)
- Hirdetés**  
**CoVboy Posta**

## Commodore Világ

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felolvasó kiadó: Rucz Lajos, Kisa László  
Felolvasó szerkesztő: CoVboy  
Borító: Kovács József  
Belső grafika + táblák: Müller Mihály  
(máskor pihentetjük, elment a héborúba)  
Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (A múltkor például elazdítva a címlapot — CoVboy)  
Postacím: COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft.  
(vagy ami jólesik)  
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímet!  
Bankcím (azt a címet felejtésd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csakon rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csokkol nem mi küldük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba  
OTP, Budapest, Irányi u. 30., 1117  
(A csokk közpénz szelvényének hátoldalára legyenek azonosok mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire addad fel. Kész.)

ISSN 0866-0808

Pétia Nyomda

Felolvasó vezető: Vass Sándor

Tudjuk, hogy borzasztó az újságunk, de azért köszönjük, hogy megvettad! (Mivel tévesztetted össze?)

Jaj, már magint bevezetőt kell írunk az új számhoz! Ez mindig mejdnem olyan izgalmas feladat, mint mondjuk a játékalírá-sok bapótyógósa. A múltkor bevezető egyébként — azonkívül, hogy hosszadalmasra — elég kalandosra sikeredett, mert ahogy elkezdettünk a második oldalára, útközben alvasztott néhány sor. Hogy hogyan vészelt el, és hova lett, azt abszolút nem tudjuk. Biztos CoVboy "megszerkesztette"... Ez még hagyján, de már arra sem emlékszünk, hogy egyáltalán mi is lehetett ott... (Akkor az valami randkvül fontos információ lehetett... — CoVboy)

Órómmal tájékoztatunk mindenkit, hogy ebben a számunkban az évezred újítására is sor került: negatív tartományokba eső-kontentűk a CoV érte! Ha mondjuk a héllap-on lévő Anubis vásárlási kupont megfelelő módon használjátok, akkor az a számunk mindössze — 26 Ft-ba került nektek. Ez azért igazán terradalmi újítás, nemde?! Egyébként mi lapódtunk meg a legjobban, amikor kiderült, hogy ilyen cég valóban létezik, valóban érulnek olyan cuccokat, amiket hirdettek, sőt, valamelyik üzlethe-ben még jólajta VR (Virtual Reality) szimulá-torok is várják, hogy az erre rászoruló-k kipróbálják őket. Részadásul még hirdetni is ekanak, ami különösen dicséretes kívánság bármilyen közület részéről!

CoVboy mostanában egy rakás levelet szokott hozzánk dobálni, amelyek agytől-egyig erre vonakoznak, hogy a levélíró nem kapta meg a januári és/vagy a februári számunkat. Mintha már említettük volna egy pár alkalommal, hogy a CoV nem havi-lap. Szerintünk ebből bőven elég évenként 9 db, és az éves szinten még mindig majd-nem "máslé havi" lapot jelent! Ez egy ilyen újság. Januári szám nem is volt. Februári igen, de az lehet, hogy csak márciusban jelent meg, így tehát meg kellene próbálni elvonatkoztatni a különféle hónapok által keretbe szorított újságoktól. Mi nekünk a hónapok! Kik azok a hónapok?! (Nem látam őket az előfizetők névsorá-ban... — CoVboy) A CoV majd alkalmasint megjelenik valamikor, az évi 9 db a biztos. Egyébként mintha a '92-es megjelenés üte-mzése benne lett volna a karácsonyi dup-la számban — idegeskedni csak akkor kell, amikor az ottani időpontoktól már több

mint egy hónappal eltértünk. Akkor meg már úgyis késő, mert addigra mi már rég messze járunk...

Egy abszolút lényegtelen téma követko-zik: a múlt évi utolsó számokban szó volt valami PC-ről (Most is szó van! Lapozz gyorsan a CoVboy Postába! — CoVboy), amit a '92-re előfizető mazochisták között sorsolunk ki. Azok természetesen fatális nyomdahibák voltak! Természetesen mind-össze egy abakuszról volt szó, amelyen azízes kis tehénfejek tologatásával elké-pesztő sebességgel számolhat a t. felhesz-náló. A hídor rosethaz mindössze a beren-dezés 90 lekos elfordítása szükséges. No mindegy, ha már PC állt ott, akkor klorsol-lunk egy olyat is (az abakusz majd végosz-díj lesz), tehát a kórkori kotyore nyerto-ssoooo... (tatataaaaaaam — az ünnepi alkai-makkor azokéso fanfarok elhalnak) ... a 2128. sorszámú előfizetőnk. Természe-ten jól tudjuk, hogy egy demokratikus államban élő állampolgárok személyiségl-jogaival egyszerűen összegyeztethetetlen, hogy megszómozák őket (lásd: személyi szám), de azért adatokat így mégis ogysze-rűbb kezelni. Állampolgári jogokkal majd akkor kell előhozakodni, ha elkezdjük leplombálgatni a tüteket. Milyen szép időnk van! Csicseregnek a maderak. Jó, ott egy harkály! Mit szólnak a politika helyze-talakuláshoz? Mindenki tők ideges már? Akkor jó. A PC-t Halász Zoltán nyerte, Gód-ról. (Gód? Hát azt már rég álkoreasztotték Gattotálvának!) — CoVboy) Többet nem mondunk ám róla, mert a PC-t természete-sen személyesen logjuk hozzávagdosni! Majd a következő számban beszámolunk a PC QUEST-ről Valahogy úgy képzeljük a dolgot, hogy kivonulunk hozzá, becsónge-lünk, megkérdezzük van-e felesleges újságpapír, majd miután klengedte rank a kutyát, hírtelen lordulattal közöljük vele, hogy ő nyerte a PC-t CoV-nál, Klatty! Ebben a pillanatban kattan majd a huncut kis Kandí Kamera, mert amilyen képet vág-ni fog, az biztos, hogy még egy A3-as poszterl...

Hopplá! Még egy roppant fontos dolog, amit feltétlenül el kell még mondanunk: arról van szó, hogy... (Majd legközelebb, kta barátaink! A bovozotónok ezennel vége! Etog volt már ennyi! — CoVboy)

Jó napot kívánok mindenkiből Újra együtt — de jól! Különösen így, a maxi-mált méretű CoVboy Postában! A múlt-kori számban én magmondtam, hogy most az Introban fog kezdődni a leve-lozés, mert utalom, amikor kűrnak a helyamról! Amit mag én mondok, azt mindonki közspénznek veheti (ÁFA-tul)! Vagy közspénznek inkább mégso (az jobb, ha nálam marad), legyen mondjuk: Szantiréa. Az se rossz és az ingyen van. A szant majd folytatja az írást, mert most kezdődik az újság (kihagyhalod — sioaa inkább hétral)



# NEWS

## Adventure/RPG

### Amiga, PC

A játékküldenségek között rögtön nyitásnak egy szinte vadonatúj név a software-placcon: Microprose... Az elmúlt héten kivételosen nem a szokásos 5. új szimulátort dobta piacra (bár lehet, hogy azok is meggyóztak, ez csak bonus), hanem egy vérbeli kalendjátékot, ami azért buzgón merít az RPG-k sajátosságaiából is. A DARKLANDS története a XV. században játszódik az egykori német — demokratikus — fejedelemségek területén. A sötét középkor időpontja megától kínálta a szereplőgárdát, amelyek természetesen a fantasy-játékok némileg átalakított figurái közül kerülnek ki. Egy négyfős társulattal rohangálhatunk ide-oda a tóteréken, akikkel néha bekukkantunk az utcákba akadó városkákba (van vagy 60-70 belőlük), elcsodálkozunk a 3D kivitelezésen, lődünkben agyonverjük az ott mázskáló ideges egyedeket, zsebre vesszük a kincset, aztán továbbállunk, mert még újabb agyonvarrtak várják látogatásunkat. Úgy tómoren kábó ennyi a lényege. (Most jutott eszünkbe, hogy a MAGIC CANDLE-ről is bőven elég lett volna ennyi.) Persze a Sid Meier-kommandó általában eddig sem arról volt híras, hogy olyan na-

gyon egyik játékokat gyártanak — tehát aki esetleg a "WANTED" rovatba sorolná be a DARKLANDS-t, mástól doboz HD-s lemezt készítsen a keze ügyébe... Ez csak a VGA PC-kkel rendelkezőkre vonatkozik, mert Amigán még csak az "ígért" szintjén áll a program.

### Amigo

Az egykoron 64-en (vagy Spectrumen) adzódott Amigások talán még emlékeznek egy bizonyos KNIGHTMARE-ra. A programra, ami a korát jóval megelőző, kellemes kis kalandjáték volt a maga idején. A játék egy nagyon népszerű angol sorozat számítógépes feldolgozása volt, amelyben egy bötcsinálta lovaggal szerencsétlenkedtünk egy kőstőly mögött. A sorozat még mindig tart, tehát a fontáshányban szenvedő tanlasy-szerzők bármikor meríthetnek belőle egy-két kortyot. Ezt tették a Mindscape ugyencsak KNIGHTMARE címet viselő játékának szerzői is, akik — a kor divatjának megfelelően — DUNGEON MASTER-szerű RPG-ként dolgozták fel a témát. A játék fő érdekessége az egészen sajátos grafikai stílus, amelyben alig használják néhány színt, mégis egy nagyon eredeti, a témához tökéletesen illeszkedő hatást prezentáltak vele.

### Amiga, PC

Az SSI csendesesen dühöng magában az USA mőlyén, hogy az AD&D számítógépes megvalósításának egyedül jogos alkalmazójaként, úgy kábé t ezrelékben részesedik a számítógépes AD&D-játékok piacából. Mőgükben egyra jobb játékokat írkálnak, szóval csak nyugodtan dühöngjenek! Az EYE OF BEHOLDER 2. része után egy újabb "2. rész" került náluk napirendre, nevezetesen a BUCK ROGERS-ó, ami a MATRIX CUBED alcímet viseli. A lőkhajtásos hő 25. századi kalandja tehát tovább folytatodnak. A kivitelezés a jellegzetes SSI-

kínézetet hordozza magán, bár az első résztől eltérően azt már megpróbálták egy kicsit hozzáigazítani a VGA PC-k lehetőségeihez. Na persze annyira azért nem, hogy túl nagy nehézséget okozzon egy 32-színű Amiga-verzióvá történő konvertálás... 64-es változatról egyelőre szó nincsen, szóval már fontoljuk a levéllírást az SSI-nek, amelyben következőtessen 'F'-al fogjuk helyettesíteni a játékok címének egyik 'B'-jét... (Miért, mit jelent az, hogy 'MATRIX CUBED'? — CoVboy)

### Amiga, PC

A "2. rész-komplexus" az Empíra-hoz is begyűrűzött, mert ő is egy ilyen sorszámmal állított MEGATRAVELLER-rel álltak elő. A BUCK ROGERS-hez hasonlóan sci-fi környezetben játszódó RPG-i leginkább a konvencionálástól eléggé eltérő (néha mér egyenesen meghökkentő) grafikai kivitelezése emeli ki a szerepjátékok sorából. A történet egyébként a Raglér trkát korasó őt figura körül bonyolodik, akikkel bebarangolhatjuk és végigharcolhatjuk a több, mint 100 belygőből álló galaktikát.

### Amiga, PC

A 'Gyűrűk Ura' után valószínűleg a 'Neverending Story' lesz a következő regény, amelyről a játékgyárosok több ezer bört fognak lenyúzni. Vett már belőle hagyományos kaland- és akció-feldolgozás, most pedig a svájci Linol programozó azzal birkóznak, hogy egy "3D animated arcade/adventure" (érthetőbben: Sierraszerű) játékot faragjanak az 'Istennek véget nem érő történet'-ből. Hogy ennek mi lesz a vége, az majd a történet végén talán kiderül (Most akkor véget ér vagy nem ér véget? — CoVboy) — egyelőre ennyi, mert ezidáig mindössze egy darab preview-képet sikerült látnunk belőle...

### Amiga, PC

De jó, hogy eszünkbe jutott az előbb a Sierra! (Azt egyébként is csak azért írtuk, hogy legyen miről eszünkbe jutnia.) Mert-hogy — he nem tudták volna, hogy mi hiányzott a boldogságetekhez — van néhány új Sierra-stuff! Megjedin nem kell, nem Larry (Larry Laffar? — CoVboy) legújabb kalandjai (sorszámmat már nem merünk írni — ott már az sem biztos!) szédelegtek ki a software-piacra, és nem is a 'Két Fickó az Andromédából' folytatása Roger Wilco galaktikus ámekutását — most két másik delogról fogunk csövegni. Ez a két játék szinte akár normálisnak is nevezhető, szóval lehet, hogy nem is ARRÓL a Sierráról van szó... Az egyik Dr. Agy saját magáról elrevezett kastélyban játszódik és a szokásos Sierra-szerkesztővel készült (természetesen az újja). Első ránézésre úgy néz ki, mint egy adventure: bebekatlunk egy szabvány lovagvár falonóhídján és majd ide-oda mászkálhatunk a folyosókon. A poén az lesz, hogy a folyosók elágazásaiban akkor mehetünk csak tovább, ha először megoldunk valamilyen nyakatekert logikát feladványt. Ha a feladvány esetleg kifogja rogtunk, akkor a megoldásukat ol is passzolhatjuk, már amennyiben ólamosan bogyújtjuk a berendezési tárgyakból zsák-mányolható zsetonokat. Így tehát ez egy új, továbbfejlesztett játékkategóriába tartozik: 3D animated and mindbended arcade/adventure... (Na most már shut'em up! — CoVboy) A másik új Sierra-produkció (CONQUEST OF LONGBOW) viszont már egy izig-véríg odventure, és azoknak fog egy jó odag örömet okozni, akik nem alapvetően az rlióta poénekre, hanem inkább a profi grafikai kivitelezésre fogékonnyak. Az alapötönet egy szintén elég rliókan feldolgozott témán alapul: valmikor a





12. század végi Angliában találjuk magunkat, amikor a gaz és gonosz normannok halálra sanyargatják a becsületes szászokat, mert a derék RICHARD király, akinek a szíve egy oroszlané (és mellesleg szintén normann, szóval itt máris egy kópzavar van) elutazott Palesztinába és ott foglyul ejtette a PFSZ. Szerencsére a szászok, a szegények és nem utolsósorban önmaga védelmezőjeként feltűnik egy delli ifjú, aki önkéntes adóvégrehajtóként áll az úton (vagyis utonál!), de clickre 'elbújik', ha jönnek a poroszlovak. Később totómeccs is lesz: a Nottingham Forest mérkőzik a Sörwood Vegyesválogottal az Angol Kupában (jól kupán vágják egymást). Aki ebből kitalálta, hogy ez a delli ifjú nem más, mint Micimackó, az nyert egy PC-t és gyönyörködhet a játékokban! (Elnézést, hogy ilyen sejtéságos játéklamertől csináltunk, de olyan Sierra-hangulatba ringattuk magunkat...)

Amiga, PC

A francia Cocktel Vision sammit sam javult az utóbbi két programjuk óta: még mindig a zippzárjukon keresztül szemlélik a világot és érdeklődésükre csak az tarthat számot, akinak az ivari kromoszómái eltérnek az övéktől... Először az 'Emmanuello' c. softcore-sorozatát számítógépesítették meg (kár, hogy nem az V. részt — filmen ideig az volt a, khm, "legmozgalmasabb"), aztán a GEYSHA-ban a japán jakuzák olyan harcolhattunk borzasztó veszélyek közepén (Hát ha úgy jobban belegondolok, nem is lehetett olyan borzasztó az a küldetés...! — CoVboy), most pedig a FASCINATION-ban egy Doralise nevű francia stewardess sűrű életének ugyancsak "sűrű" epizódjaiba nyerhetünk bepillantást. Hát pillantson, aki akar — mi inkább beörönkünk egy szimpla statisztai szereppel...

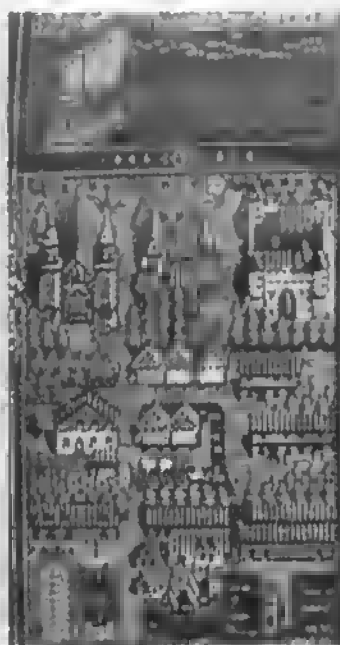
Amiga, PC

Az Origin ULTIMA-sorozatának végátláthatatlan folyamával csak egyetlen RPG tudott idáig lépést tartani: a Sir-Tech WIZARDRY-eposza. Ennek is már a 7. része jelent meg PC-re, CRUSADERS OF DARK SAVANT címmel. A különféle nyugati szaklapok szabályszerű örömdátákat zengtek a játékról (a POWER PLAY például minden további nélkül "minden idők legjobb RPG-jének" nevezte). Az ódáknak talán azért lehet némi kúttól túlzás, mert a játékban tulajdonképpen semmi olyan nem lelünk, amivel mondjuk az EYE OF THE BEHOLDER-ek ne vennék fel a versenyt, leszámítva talán a grafikai kiválazolást. A grafikusok ugyanis nagyon megdolgoztak a pénzükért, minden egyes helyszínt és animáló szörny olyan hihetetlenül aprólékosan ki van dolgozva, hogy az szinte már olkpesztő! (Ha mondjuk a POWER PLAY minden idők legszebbben kivitelezett RPG-jének nevezte volna, akkor azon abszolút nem lett volna mit vitatkozni). Egyelőre csak VGA PC-re készült verzió van, de ígérnek egy 32-színű Amiga-verziót is belőle. (A PC-s verzió után már nem is nagyon vágyunk arra, hogy azt megnézzük...)

## Szimulátor/stratégia

Amiga, PC

Az Idén jubileumot ül a világ: pontosan 500 évvel ezelőtt hirté azt egy Kolompós Krisztof nevű portugál úriember, hogy nyugat felé hajózva elérte Indiát — pedig csak Amerikát fedezte fel. A hálás utókor biztos nagy ünnepségekkel fog emlékezni a jeles időpontra, akinek — közvetve bár, de — a



DUR. 18  
T.F. 92  
P.F. 73

C.C. 82  
STO. 52  
CREW. 20  
WEP. 10

Cuns Loaded  
Culverin

Total Gold  
943 Gold

What kind of guns?

## △ A Koel új stratégiája: UNCHARTED WATERS (Amiga)

krumplit, a hamburgert és a Commodore-t köszönheti. (Mag az atombombától — CoVboy) A fél évezredes jubileum két játégyártó agyát is megmozgatta: az Impressions a DISCOVERY című játékában egy PIRATES-szerű leldolgozással emlékezik meg a nagy felfedezésről, míg a Koel inkább a TAI PAN-ra emlékeztető stratégia/kaland keveréket gyártott az ő jellegzetes stílusában. A játék az UNCHARTED WATERS címet viseli, és úgy általában a nagy földrajzi felfedezések korának egészét mutatja be, a hozzájuk kapcsolódó felfedezői tevékenységeket (egy kis kereskedelem, egy kis rablás, egy kis tömegmészárlás) teljes fényében.

Amiga

A Paygnosis egy egész halom BEAST-klón (AGONY, LEANDER, ORK, stb.) dobott a piacra karácsony előtt, amelynek mindegyike gyönyörű, zenél meg lehet benne verekedni — de véletlenül egy olyan is belekerült a sorba, ami nem zenél, nem lehet benne verakadni, de nagyon jó. A művet AIR SUPPORT-nak keresztelték és egy totális légiháború kellős közepébe csöppenünk benne. A felszín és a különböző objektumok nem-fillezett vektorokra épülő megjelenítése egy egészen szokatlan grafikai környezetet teremt nekünk, amelyben légiflótánk parancsnokaként és egyben gapelink pitétákként is csillogtathatjuk stratégiát és szimulációs programokban való jártasságunkat.

Amiga, PC

A POPULOUS 2. úgy látszik tipppekkel adott a Bullfrog csapatnak, mert a játék alsó részéhez kiadtak egy WORLD MAP EDITOR-t, amellyel új, saját pályákat tervezhetünk az Istenek legújabb összecsapásaihoz.

Amiga, PC

A Chris Roberts nevű fickó a 386-os PC-val és végtelen winchesterkapacitással rendelkező játékosoknak a STRIKE COMMANDER után egy újabb WING COMMANDER-t (WC II: SPECIAL OPERATIONS) adott a nyakukba, amely az eredeti játék kúldetésait 20 újabb bevetéssel gazdagítja. Ha az embernek még egy Soundblasterje is van a PC-jéhez, akkor bonuszörömként még 7 Mega szöveget is kaphat a játékhöz.

## Néhány 64-es csoda

Hogy a 64-esek se piszkáljanak bennünket a 64-újdonságok hiánya miatt, most néhány 8-bites produkció, amelyek ugyan eléggé rondán lészenek a 'News' rovatban szereplő programok között (a legtöbbjük csak formázásra jó), de most mit csináljunk, ha ezek vannak?!

Az Elvira nevű szerencsétlen horrorkirálynő elég szomorú lehet, amikor meglátja magát egy nagyszerű kalandjáték után egy csapnivalóan rossz arcade közepén, ami az ELVIRA THE ARCADE GAME névre hallgat. Mészkalni kell, ugrálni, meg összeszedgetni néhány varázslatot és legyőz. Talán nem kellett volna oróttalni az ugyeségi verziót, lényegesen jobb ötlet lett volna, ha mondjuk a kalandjáték 16-bites 2. részének átlásába tektetik az energiájukat...

A boxringek közepébe szoktunk a Storm FINAL BLOW-jában, ami a kivitelezést tekintve (aprólékos grafika és hatalmas, animáló sprite-ok) egy nagyszerűen sikerült konverzió — de olyan unalmas, hogy az szinte már csoda! (Nektek már semmi se jó? — CoVboy)

Egy másik "sportprogram" a WRESTLEMANIA az Ocean-tól, amiben Kóbánya-Alsó pankrátorbanokává válhatunk. Rendkívül szórakoztató játék, úgy körülbelül azon a szinten van, mint ez a "sport".

Ez nem túl új, de azért megemlíthük: az Ocean csinált egy 64-es átiratot az Amigás TOKI-ból, amelyben egy majom hálás szerepében csellenghetünk (challenge-hetünk) az öt pályát benépesítő szörnyek között. Sok élvezet ebben sincs a trénerrel, de legalább szápen meg van csinálva.

Ugyancsak Ocean-től a SPACE OUN is, amely egy idegen élőlényekkel benéposított űrhajóban játszódik és körülbelül úgy néz ki, mintha az OPERATION WOLF-ot áttették volna az ALIENS világába. Itt is foglyokat kell kiszabadítanunk. Van nek jó nagy "spríták", jó sokat lehet löni, és a játékhöz még adnak egy reszölőt is, amivel hüvelykujjunk alsó részén keletkező bőrkeményedéseket lehet majd alkalomadtán eltávolítani...

Aki még nem reszelgetett eleget, az tovább folytathatja a lövöldözést a **Domark SUPER SPACE INVADERS**-ében. Első pillantásra egy jó nagyul csuklik az ember, mert a hátterek gyönyörűen meg vannak rajzolva — aztán meglátja, hogy mi ez a játék. Hát ez az **INVADERS**! (Ha minden igaz, akkor ez volt az első 64-es játék, amivel úgy '84 táján játszhattunk.) Tudjátok: őt sorban jönnek lefelé az idegenek és közben bombáznak, ami elől el lehet bújni az alul levő bástyák alatt. Néha lenni átroppol egy ufo, és ha azt kilöved, akkor benust kapsz — mi kell még annél több?! Különösen, ha még hozzáteszük azt is, hogy nemcsak az az egy pálya van, hanem még egy csomó, amelyekben a — hasonló kerü — **MOON CRESTA**-ba is belecsöppenhathunk.

**DOUBLE DRAGON III.** "Nemen est omen" mondja a közmondás. Jókal lehet verekedni benne ("ninyás játék"), és még az első kettőnél is sokkal rosszabbul Borzasztó rossz.

A másik "ninyás" csoda a nagy hírveréssel beharangozott **THE FIRST SAMURAI**, **Raftale Cecco** (a **CYBERNOID**-ok és **STORMLORD**-ok szerzőjének) új programja. Ez lényegében meg van csinálva, de ettől sem sikerült megszeretnünk azeket a verakodós játékokat.

Az **Imageworks** a **TURBO OUTRUN** mintájára csinálhatta a **CISCO HEAT**-et, amelyben őt pályán keresztül nyomhatjuk a pedátt. Olyan szemerkés egy kicsit ez a játék: az a grafika nagyon nem szép, és ha a játékot már kitélejtik a játékból, akkor legelőbb látványosan lehessen unatkozni!



△ Ne örüljatek: az csak a **SUPER SPACE INVADERS** címképernyője (64)

Ha a sebesség megszállottjainak még a **GISCO HEAT** sem elég, akkor versenymotorok nyergébe pattanhatnak az **Accolade** új játékaiban, a **CYCLES**-ben. (Nem, ez nem a **TEST DRIVE 4**. Ez már a **TEST DRIVE 7**!) Ez egyébként még szedével úgy ahogyan elmegy, sőt, az is lehet, hogy valaki még élvezni is fogja...

Biztos van még 20-30 csoda, amiről az elmúlt néhány hónapban elfelejtettünk lenni, de a feledékenységnek általában az az oka, hogy az ember már meg sem jegyzi a dolgokat. Nem baj, most voltak 64-es hírek — tessék szépen boldognak lenni velük! (Már megint majdnem elfelejtettük: mindegyik van kezeltán is.)

Ami most következik, az még mindig "News" (vagyis: még mindig játéktásmertető), csak most nem egészen olyan játékról szól, mint az addigiek. Úgy hívják, hogy **VIRTUALITY 1000 SD**. A játék egy szimulátor, aminek a felke egy **Amiga 3000**-es számítógép, speciális turbókártyákkal, illesztőkkel meg egyéb ketyerékkel felszerelve.

Az otthoni számítógépe előtt görnyedező, tulajdonképpen csak két dimenziós térérzékelést biztosító monitorát bámuló játékos ebbe baleróppenne kitéphet a megszokott környezetből és vadonatúj helyzetben találja magát. Kívülről a gép egy furcsa autóhoz hasonlít. Elhelyezkedve a pilótaülésben, fejünkre kerül egy sisak és kezünk speciális botkormányt ragad meg (vagy kormánykerék — attól függ, mit keréket be lekvárral). Aztán egy pillanaton belül máris új világ kerül a szemünk elé, amelyben vadászpilótaként, Forma 1-es autóversenyzőként, vagy mondjuk egy csillagháború keltős közepén kell majd helyt állnunk.

A fejünkre helyezett sisakban különleges látványtechnikára építő monitor garantálja a tökéletes háromdimenziós érzékelést. Ha körbepillantunk, akkor a monitorok azt a képet vetítik eléünk, amerre a fejünket fordítottuk. A tökéletes térhatást a sisakban és magában a számítógépben elhelyezett elektromágneses impulzusadók biztosítják — és nem kell kökorszaki medon a funkcióbilitást nyomonkövetnünk. A monitorokon keresztül megszólaló hangminőség

szintén a legnapé: most a sisakban kristálytiszt quadro hanghatások lesznek lőkelesek az érzékszerveink átverését.

A szimulátor egyik üzemmódjában egy **Hawker Harrier** pilótaülésébe ülhetjük bele magunkat. A gépet két botkormányval fogjuk irányítani: a bal oldali a gyersítő/lassító kar, a jobb oldalival pedig a kívánt irányba tudjuk a gépet dönteni. A két kormány rándításából előállított órúli manőverekre mindenképpen szükség lesz, mert néhány berátságtalan **MIG-29**-es erőteljesen azon munkálkodik, hogy a menet minél előbb véget érjen. Az elhessegetésükre természetesen nem csak a légibalott, hanem a fódóli zeli gépágyú, valamint néhány Infravörös rakéta is a rendelkezésre áll. A nehézségi szintnek megfelelően egyébként még lehetőség van tantályrepülőgépről történő tankelésra is, majd a küldetés befejezése után egy lőgítámaszpontra vagy egy repülőgéphordozóra kell leszállnunk. A vizuális hatást az audio effektek is támogatják: a bázis a teljes bevetés ideje alatt angol nyelvű parancsokkal próbálja segíteni a harci helyzet, illetve a leszálló manőver minél sikeresebb megoldását.

Egy másik üzemmódban **Luke Skywalker**-ként játszhatunk. Nem, nem kell órákal kézen állnunk egy mocsárban, mindössze időugrást hajtunk végre a XXII. századba, ahol valamelyik fölréső galaxisban berzasztó lövöldözést fogunk csapni a különféle rendű és rangú úrfárgányok között. Az

úrhajónk kormányzása meggyezik az előbbi laltakkal, a lényeges különbség a sisakba szorított automata célzóberendezésben lesz: elég pusztán a fejünk mozgatásával célbavenni az ellenséges űrsiklókat. Itt is különböző nehézségi szintek lesznek, amelyekben nő az elpusztítandó ellenséges gépek száma, majd — megfelelő minősítés megszerzése után — következő feladatunk egy anyahajón elhelyezett lézerágyú alpusztítása lesz. Súlyosabb találat esetén gépünk automatikusan landol a bázisunkon, javítás és feltöltés céljából.

Ha már úgyis megkezdődött a Forma 1-es szezon, a hétköznapi halandó is baszkíkonhel egy ilyen technikai csoda volánja mögé: mindössze annyit a dolga, hogy a lejére tegye kodvanc sisakját és már repülhet is. Egy Forma 1-es autót ritkán irányítanak botkormányokkal, ehhez az üzemmódhoz tehát hegyemánys volán, valamint lók- és gázpedálok dukálnak. A legjobb az egészben az, hogy ha az amatőr versenyző véletlenül az egyik palánkon köt ki, akkor klszállás után nem Szent Péter, hanem a aerri kerülésre már türelmetlenül verakozó heverja köszönti...

Bár a VR látványtechnika egyik legújabb vívmányáról volt szó, a dolog személyes kipróbálásához nem kell Londonig menni: alegendó elmetrózni a Nyugatiig, és ott a Skála Metró földszinil bejáratával szemben levő Anubis pavilonban mindanki azemélyesen is kipróbálhatja a dolgot.

**Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás/csere, és videoszervizelés is!**

# SOUTHERN III BELLE

Múltkor éppen súlyos munkálatok közepette szenvedtünk itt a HO-n, amikor véletlenül felberútt néhány polc (En magmondtam, hogy ne itt focizzunk, mert amortizálódik a berendezés... — CoVboy), és néhány mázsa top secret papirusz hullott a földre. Közöttük a lejjebb látható ábra, emelylel CoVboy így kommentálta be: "Jé, egy koral Getta! Ezt beteszem a következőbe..." — aztán körbehordozta, mint a vörös rongyot. Ennek óriámére úgy döntöttünk, hogy ha rajz van, akkor gyorsan csinálunk hozzá valamilyen leírást is. Az emlékeink között kutatva először a RAILROAD TYCOON-nal, majd a THE TRAIN-nel állapodtunk meg, de mivel mai mindkettő volt egyszeri, inkább tovább kotorásztunk, míg rá nem leltünk egy elfeledett vonatós cuccra, ami még talán Lenin idejében jelenhetett meg — és úgy hívják, hogy SOUTHERN BELLE.

A Southern Belle egy nagyon híres angol gőzmozdony volt valamikor a húszas-harmincas évek tájékán. A londoni Victoria és a brightoni pályaudvar között közlekedett. A számítógépes feldolgozás egy vérbeli szimulátor lett, amelyen a pályaválasztás előtt álló ifjúság már otthon begyakorolhatja azoknak a hi-tech berendezéseknek a kezelését, amelyet a "Hiv a vasút, vár a MAVI!" szlogen kitalálói üzemeltetnek. Sajnos a 64-es lehetőségei meglehetősen korlátozottak, szóval a készlet meg nem sikerült tökéletesen emulálni, de minden vállalkozó kedvű bakt... vasúti tisztviselő-jelölt élethű effektusokat érhet el ezen a téren is, ha mondjuk egy fél évig állandóan monitorra lúzza a tüstöt.

A rövid kis bevezető után rögtön rá is térhetünk a program kezelésére, amely egy menüvel jelentkezik be. Itt a megfelelő számbillentyű megnyomásával beállíthatjuk, hogy melyik küldetést akarjuk indítani. Az első a demo (ugyanazt indul 'RETURN'-re is), ha úgy fél percig nem állítunk be

semmit, akkor automatikusan ez fog beindulni, ahonnan csak az 'X' megnyomásával léphetünk vissza ide. Valamelyik küldetés elindítása után ez 'F1' megnyomásával térünk vissza a főmenübe. A többi opció egyre nehezebb menetek ele állítja a játékost:

1. TRAINING RUN: Gyakorítás. A londoni Victoria pályaudvarról indulunk, és csak Brightonban, a végállomáson kell megállnunk. Nincs sebességhatárolás sem.

2. EASY SCHEDULE AND SPEED LIMIT. Itt is csak Brightonnal kell megállnunk, de valahol lesz egy 30 mértődes sebességhatárolás is a pályamunkások miatt. Egyébként ettől az opciótól kezdve elnehezít az állandó sebességhatárolások is (a pontos helyeket ld. később). Az EASY SCHEDULE arra utal, hogy a menetrendben szereplő állomásokig kényelmesen lehet tartani a menetidőt.

3. STOPPING TRAIN AND SIGNALLING. Itt már lesz néhány megálló a Victoria és Brighton között is, ahol pontosan kell beállnunk és egy perccet várakoznunk az utasokra. Ezenkívül még lesz valahol egy 30 mértődes sebességhatárolás a pályamunkások miatt, valamint figyelniünk kell a bal alsó sorokban a jelzőt is (a tilos előtt meg kell állni).

4. HEAVY STOPPING TRAIN: 3-4 megálló Brightonig, de nincs pályamunka. A nehézség ott lesz, hogy mivel a szorélyony jóval nehezebb annál, mint amelyekkel eddig mentünk, sokkal lassabban gyorsul fel és sokkal nehezebben áll meg (a legkönnyebb meg az emelkedőken néha el szokott gurulni...).

5. RECORD RUN: Itt gyorsasági rekordot kell tennünk, 48 perc alatt kell beérni Brightonra. Köztes megálló nincs, de a menetrendben megadott idők elég szűkösek és csak akkor lehet tartani őket, ha az állandó sebességhatárolásokat néha túllepjük.



**SOUTH BELL:** Itt nyilván a program nevét adó mozdony nyergében fogunk lüktölni, de különösebb különbség nincs a 2. opcióhoz képest.

**7. PROBLEM RUN:** Ez az előbbiektől közöl bármelyik lehet, meg lehetőségen laza menetrenddel (néha nincs is köztes megálló). A probléma ott lesz, hogy néha elromlik néhány berendezés (az üzenetsorban *Communications Cord Pulled*) és nem igazán azt mutatja, amit valójában kellene. Vagy az is előfordulhat, hogy a program egyszer csak behúzza a fékokot a nyílt pályán... A hiba megszűntét az *All Clear* felirattal mutatja az üzenetsorban, de ha lábközhúzás volt a gond, akkor vigyázzunk arra, hogy ha emelkedőn állunk meg, behúzott lékkel kell indulnunk, különben visszagurulás miatt azonnal véget ér a parti.

Mialatt a gőzös nyergébe pattannánk, egy kis anyagismeret óra, avagy: "Hogyan működik a gőzmozdony?" A dolgoknak ezt a részét nyilván mindenképp ismeri, csak mi nem — mivel pedig az ismertetés a tudás mamája, elmondjuk magunknak. (Itt addig gyűjtöttek rá.) Az elapróz, hogy egy zárt tartályban a forráspontig melegítik a vizet, és a keletkező gőznyomást hengerekbe vezetlik, amelyek egy tengelyes áttétellel forgó mozgással alakítják a gőznyomást által keletkező energiát. A folyamat a tűznél kezdődik. Egy kemencében szénét égetnek, amelyre néha szénét is kell pakolni. A legnagyobb hatékonyság úgy érhető el, hogy a kemencének körülbelül a fele van tele szénrel. Az ágost a levegő bekeverésével lehet szabályozni, ami egy szelepen keresztül történik: ha a szelepen több levegőt engedünk be, akkor az égés ugyan gyorsabb (többször kell rátenni a tűzre), viszont nagyobb hatásfokú is (jobb melegítheti a vizet). Szintén a levegőáramlást gyorsíthatjuk azzal, hogy ha kinyitjuk a kemence ajtaját (így lehet tájékozódni a szén szintjéről is) — viszont így nagyon gyorsan csökken a tüzelőtérben lévő hőmérséklet is, tehát romlik a hatékonyság.

A szén tüzelése közben keletkező gőzöket egy csőrendszer bevezeti a munkatartályba (ahol az majd gőzzé lorrálja a vizet), majd onnan a kéményen keresztül kiengedi a szabadba. Ha a regulátor (ld később) zárva van, vagy a mozdony alagútban halad, akkor ezek a gőzök nem távozhatnak a kéményen keresztül, tehát egy másik szelepen (a későbbiekben 'Blower' — mivel nem tudjuk a pontos magyar szokásfejezést, inkább maradunk azoknál, amelyeket a program használ) ezeket nekünk kell kiengedni a szabadba, különben a tűz 'besül' (és a tüzet együtt a játék is).

A lorrázó gőz tehát a munkatartályba kerülnek, ahol gőzzé lorrálják az ott lévő vizet. A munkatartályba egy víztartályból kerül át a víz. A két tartály közötti vízáramlás gyorsaságát szintén egy szelep (*Injector*) nyitottsága határozza meg. Optimális esetben a munkatartálynak körülbelül 60-70%-a van tele vízzel (a fennmaradó részen lejtődik a gőz), tehát az 'Injector' szelepet úgy kell beállítani, hogy ez az érték állandósuljon. Ha túl sok víz van a munkatartályban, akkor nem tud elegendő gőz lejtődni (a játék leáll, ha az 'Injector' zárásával nem állítjuk meg a vízszint emelkedését), ha meg túl kevés, akkor nincs elegendő gőz teljesíteni (a játék szintén leáll, ha nem nyitjuk az 'Injector' szelepet).

A munkatartályban lejtődő gőzt szintén egy szelepen (regulátor) keresztül engedjük át a hengerekbe, ahol a gőznyomás majd a tengelyre kötött dugattyúkat fogja



△ Elképesztően látványos grafikai kivitelezés (64)

mozgolni. A regulátor tehát tulajdonképpen a "gázpedál". A regulátor nyitása egyben nyitja azt a szelepet is, amelyik a munkatartályban lévő vizet torraló gőzöket kiengedi a mozdony kéményén keresztül, tehát a 'Blower' szelepet csak akkor kell majd használnunk, ha a regulátor zárva van.

A gőz tehát elvonult a hengerek irányába, szóval már csak egyetlen szeleppal (*Cut Off*) kell megismerkednünk és máris tethatjuk a lüktővizsgát. Ennek a funkciója nem egészen világos előttünk, de valami olyasmire lehet, mint a sebességváltó az autókban. Csak az nem az áttételt szabályozza, hanem — tippünk szerint — azt, hogy hány hangerőre áramlik a regulátor által átengedett gőz. (Persze az is lehet, hogy rosszul tippeltünk, de az viszont biztos, hogy a 'Cut off' működését a regulátorral kell összehangolnunk). A lányc az, hogy a legnagyobb gyorsulás a teljesen nyitott 'Cut off'-al érhető el.

Most már akár repülhet is a mozdony, bár előbb nem árt megismerkedni ennek a technikai megoldásnak az apró buktatóival is. Csak egy pár:

— ha túl nagy gőznyomást engedünk a hengerekbe, akkor ugyan a tengelyek mozgása rövid időre felgyorsul, de a tartályban idővel megszűnik a gőznyomás, és máris nem rapúl a mozdony. (Innan származik a mondás: "Gőzünk sincs róla");

— ha a víztartályban keletkező nyomásnak csak egy részét engedjük a hengerekbe (vagy semmit), akkor a víztartály egy idő után úgy dönt, hogy ő most lefolyban. (Innan a mondás: "Felrobbant a gőztartály!") Ettől a mozdony még repül, csak a továbbiakban már nem az X, hanem az Y tengely mentán...

— aztán aliggyhat a szén is, mert megint tolemeltek az árát, és a vasuti társaságnak nincs pénze új adagot venni. Ilyen ugyan nem lesz a játékban, viszont innen származik a mondás: "A jó nönikájúke!";

Az órdógi berendezések használatának mikéntjéről később majd részletesebben is szólunk, egyelőre elég annyi, hogy ez lesz az egyik szövegrészlet. A másik pedig a vasúti illemszabályok figyelembevétele, úgymint: "Ne tolojtsd az állomásán az utasokat!", vagy "Ha piros a jelző, légy oly szíves megállni!", azonkívül "Ha a végállomás-

ra 80 mérföld/óra sebességgel pótágsz be, akkor az utasok a tomatóban tognak klszállni!" — és így tovább.

A vasutas alapelvek tisztázása után vissza is térhetünk a játékhöz. Valamelyik álos "küldetés" választása után beállíthatjuk, hogy mennyire akarjuk bonyolulttá tenni az állomásokat, azaz melyik berendezéseket működtetjük mi:

1. Csak a regulátorra, a féküzemre és a 'Cut off'-ra kell figyelnünk.

2. Az állomásokat kívül még nekünk kell üzemeltetni a 'Blower' szelepet és a mozdonyt is. A 'Blower' szelepen keresztül engedjük ki a szabadba a tüzelőtérben keletkező gőzöket. Ez automatikusan működik, ha a regulátor nyitva van és a mozdony éppen nem alagútban halad, allonköz esetben nekünk kell majd első vagy második fokozatba állítani (egyébként mindig legyen zárva). A mozdonyt az a tútuló micsoda, amivel a vasutasok járkálnak, fűtőfontonek egyet; ha az állomásokról lőrtendő indulásnál, alagutak előtt, illetve a pályamunkásokat által éppen szerelt részeknél nem használjuk, akkor azt a program a menet értékelésénél hibának veszi.

3. A szén tüzelését is nekünk kell szabályoznunk (nekünk kell nyitogatni a levegőt áramoltató szelepeket és a kemence ajtaját). Ha sok levegőt engedünk be, akkor gyorsabb az égés és nagyobb a hőfok, tehát gyorsabban lejtődik a gőz. Előválasztani viszont nem kell a kemencét, tehát ha a hőfokjelző már majdnem elérte a maximumot, akkor ki kell nyitni egy kicsit a kemence ajtaját. A szénét ebben a fokozatban a program még automatikusan adagolja, nem nekünk kell rápakolni.

4. Az említettekben kívül még a víztartály és a munkatartály közötti vízbofecskendőzőt ('Injector') is nekünk kell irányítanunk.

5. Minden baj a nyakunkba zúdul. Az eddig felsorolt összes dologon kívül még nekünk kell a szénét is rápakolni a tűzre (nyilvánvalóan előtte nem árt kinyitni a kemence ajtaját is).

Valamelyik opció választása után megjelenik a menetrend, ahová egyébként az utazás közben is bármikor át lehet kapcsolni ('T'). A felső sorokban látjuk, hogy melyik küldetés és nehézségi fokozatot



indítottuk, alattuk pedig az állomásról a DIS oszlopban van az állomás-lévelsége a londoni Victoria pályaudvarról, a STATION oszlopban az állomás neve (csupa nagybetűvel azok, ahol kötelező megadni), a SCH oszlopban a menetrend szerinti érkezési idő, az ACT oszlopban pedig a tényleges érkezési idő (az utóbbit a program csak akkor írja be, amikor már elindultunk az állomásról). A menetrend általában összevissza variálja a London-Brighton szakaszon levő állomásokat, nem mindig ugyanazokat kapjuk. A tréning fokozat kivételével általában az alsó sorban karbantartási munkára hívják fel a figyelmünket valamelyik mérőoldónál (PERMANENT WAY WORKING AT ... MILES); ez a tájékoztatás 30 mérőold/órás sebességkorlátozást jelent az adott szakaszon, továbbá ha mi használjuk a mozdonyfűtőt, akkor előtte fél mérőoldón belül aludni kell.

Ha játék közben léptünk be ide, akkor 'S' megnyomása után játékállás menthetünk, 'E'-vel (EVENTS) megnézhetjük az eddig elkövetett hibák jegyzékát (a hibaüzeneteket ld. később), 'RETURN'-nel pedig visszalépünk a játékhoz.

Először nézzük az irányítóbillentyűket, aztán a képernyőn látható különféle kijelzők magyarázatával fogjuk látni az oldalaikat.

'F1': Visszalép a főmenübe a játékból.

'1-4': A képményen kibocsátott füst sűrűségét szabályozza. Az elsőnél a legvilágosabb a füst (sok levegő jön vele), a negyediknél pedig a legsötétebb. Általában a '3' megnyomása után érjük el a legnagyobb sebességet, de az sem baj, ha nem piszkáljuk.

'W': Mozdonyfűtő (Whistle). Már volt szó róla, hogy mikor kell dudálni: pályaudvarról történő indulásnál (vagy áthelodásnál), elágút előtt és a pályamunkások előtt. Csak a második nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS BLOWER).

'R': A regulátor nyitása, vagyis gáz(gőz?)-adás. Négy állása van, a legnagyobbánál áramlik a legtöbb gőz a hengerekbe. 'SHIFT'+ 'R'-rel csökkentjük a szelep nagyságát.

'I': A beolcsózkodó ('Injector') szelep állítása. Ezzel szabályozzuk a munkatérben levő víz mennyiségét. 5 állása van (felfelé mutat a műszer, ha teljesen el van zárva). A szelepalállítás 'SHIFT'+ 'I'-vel csökkenthető. Csak a negyedik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS INJECTOR).

'T': Behívja a menetrendet. Már volt róla szó a fentiekben.

'A': Négyzetes Időgyorsítás Új megnyomással visszakapcsolunk normál időre.

'S': A mozdonyfűtő ki/bekapcsolása.

'D': Ez azt a szelepet nyitja (shiftelve zárja) öt fokozatban, amivel a tüzelőtérben szabályozhatjuk a levegő mennyiségét. Csak a harmadik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS FIRING).

'F': Ezzel nyitogatjuk (shiftelve csukogatjuk) a tüzelőtér ajtaját. Ennek hasonló a funkciója, mint az előbb említett levegő beengedő szelepnél: a levegő áramoltatja a tüzelőtérben. Azzal ellentétben viszont a nyitásakor csökken a tüzelőtérben levő hőmérséklet is (és vele együtt természetesen a gőz melegítésének hatérfoka). Csak a harmadik nehézségi fokozattól (PLUS FIRING) kezdve kell használnunk, abban az

esetben, amikor a tüzelőtér hőmérséklete túl magas.

'H': Pause, 'RETURN'-re folytatódik a játék.

'C': Ezzel a 'cut off'-ot nyithatjuk (shiftelve csukhatjuk). Már volt róla szó.

'V': Fék. Ennek is öt állása van (nincs fék, ha a műszer felfelé mutat, shiftelve kapcsolhatjuk alacsonyabbra a fokozatot). Szükség lehet behúzára tartott fókókra olyan állomásoknál, amelyek lejtőn vagy emelkedőn fókóznak: ha ugyanis ott a fókókat kiengedjük, a vonat szépen elgurul az állomásról...

'B': Ezzel azt a szelepet nyitjuk (shiftelve csukjuk), ami a tüzelőtérben keletkező gázokat enged ki a szabadba ('Blower'). Csak a második nehézségi fokozattól kell használnunk (PLUS BLOWER), olyan esetekben, amikor a regulátor zárva van, vagy éppen elágúton haladunk keresztül.

'RETURN': Egy lapát szén a tüzre. Csak TOTAL CONTROL-nál kell használni. Mielőtt rátoszunk a tüzre, ki kell nyitnunk a kőmence ajtaját is.

'SPACE': Megszünteti az utolsó üzenet sorolozását az üzenetsorban.

Természetesen az említett billentyűk közül csak azokat kell használnunk, amelyik berendezéseket ténylegesen mi is kezeljük, az összeset csak akkor, ha TOTAL CONTROL-t kérünk.

Ha minden igaz, akkor lesz itt valahol egy ébra, amellyel a képernyőn látható dolgokat próbáltuk szemléltetni (ha nem sikerült, akkor vegyék úgy, hogy nyomdahiba):

1. Ez egy SOUTHERN BELLE felirat, ha valaki esetleg nem tudná, hogy melyik játékkal játszik...

2. Itt látható, hogy az útvonal melyik területén vagy állomásán haladunk át. Ha a terület egyben állomást is jelent, akkor a neve már jó fél mérőolddal az állomás előtt megjelenik.

3. A SPEED mutatja a vonat sebességét mérőold/órában, a WATER a viztartályban levő víz mennyiségét (tíz hektoliterben), a COAL pedig a szén mennyiségét (vagy lepátban?). A szénnel általában nem szokott gond lenni, elég lesz Brightonig, ha építményen közeljük a mozdonyt. A víz viszont elfogyhat, ha túl nagy sebességgel dörgelünk végig a pályán. 40-50 mérőoldos sebességnél már nyugodtan visszakapcsolhatjuk a regulátort a maximumról egy-két fokozattal, mert az sebességvesztés

nélkül is lényegesen csökkenti a víz fogyasztást.

4. Itt látható az idő. Mivel a különböző szerelvények mindig pontosan valamilyen "egész" órákor indulnak, csak a percekkel kell figyelnünk.

5. Itt látható a következő pályaszakaszon érvényben levő jelzőállás. Ha a jelző vízszintesen áll, akkor illik megállni addig, amíg a tilosát mutató póznát a valóságban is elérjük, mert lehet, hogy szemben jön valami... A felfelé mutató jelző szabad haladást jelez, de ha a véga bevégett, akkor ez egy későbbi szakaszon levő illós jelzőre figyelmeztethet. (Azért a felfelé is mód, mert nem mindig kapunk ténylegesen tilosát.)

6. Üzenetsor. Itt láthatóak a program üzenetei a hibáinkról. Ha a menetrendnél az 'E'-vel EVENTS-et kérünk, akkor az addig összeszedett hibák listáját kapjuk. (Nem mindegyik jelenik meg ez üzenetsorban is!) Csupa nagy betűvel vannak felsorolva a játék végét eredményező hibák:

All aboard: Ez nem hibaüzenet, csak tájékoztatás arról, hogy folyik a beszállás a vonatba. Figyelem, azokon az állomásokon, ahol a szerelvénynek feltétlenül meg kell állnia (a menetrendben csupa nagy betűvel van szedve), ott legalább egy percel várakozni is kell, hogy az utasok baszállhassanak! Ha előbb indulunk el, akkor azt a program hibának veszi.

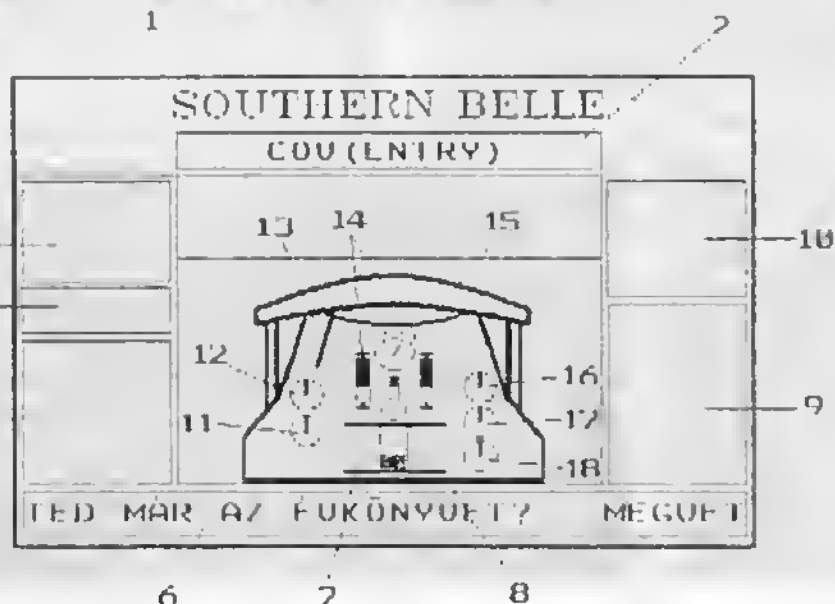
BLOWBACK: Nem nyitottuk ki a 'Blower' szelepet, amikor a regulátor zárva volt vagy éppen elágúton haladtunk át.

BOILER OVERFILL: Túl nagy a vízszint a munkatérben, a fennmaradó hely nem elég a gőz fejlesztésére. Akkor szokott fellépni, ha az 'Injector' szelep túl nagy állásban van ahhoz képest, ahogy ez átengedett víz gőzzé alakul.

CRASHED INTO STATION: Elfelejtettünk a brightoni végállomásnál fékezni. A pályafutásunkat számos utassal együtt a temetőben fogjuk befejezni, mielőtt sikerült a lövőknak kiadni bennünket a romok alól...

DERAILED: Ha valamilyen éles kúrdetést választottunk (a másodiktól felfelé), figyelembe kell vennünk az állandó és a pályamunkások miatt életbe lépő sebességkorlátozásokat is. Ha megengedett sebességet 50%-kal túllépjük, akkor a játék ezzel a hibaüzenettel véget ér. Állandó sebességkorlátozások az alábbi helyeken vannak:

Victoria-Clapham Junction: 40;



Balham után 1/2 mérföldig (4 3/4 - 5 1/4):  
— 45; aztán újabb 1/2 mérföldig 60;  
Selhurst után 1/2 mérföldön (9 3/4 - 10 1/4) — 45;  
Redhill Tunnel-Earlswood (21-22 mérföld között): 50.  
A pályamunkásoknál (a menetrendben a PERMANENT WAY WORKING AT ... jelzi a mérföldet) 30 mérföld/óra a sebességkorlátozás.

**EM Brake:** Ez sem hibaüzenet, csak egy tájékoztatás arról, hogy hol húztuk meg a vészféket (a legnagyobb fékfokozatot).

**FUSIBLE PLUGS GONE:** A munkatartályban túl alacsony volt a vízszint, nincs miből gőzt fejleszteni. Ettől kezdve a víztorlástól vizet átszivattyúznál.

**icy Patches:** Ez egy tájékoztatás lehet még a Victoria pályaudvaron, hogy a vonal néhány része olajcsodott, és ne menjünk 40-nél gyorsabban. Hogy hol van jegesedés, az majd kiderül akkor, amikor ráhajtottunk...

**No Stop:** Nem álltunk meg egy olyan állomáson, ahol a menetrend szerint meg kellett volna.

**No Whistle:** Nem aludtunk ott, ahol illendő lett volna (pályamunkásoknál, indulás előtt, alagút előtt, állomáson való áthaladásnál).

**OVERRAN STOP SIGNAL:** Túlmertünk a tilos jelzőn. Legközelebb nem ártana fékezni, ha a bal alsó sarokban azt látjuk, hogy a következő pályaszakaszon tilos jelzés van érvényben.

**Poor Stop:** A szerelvényemmel nem pontosan az állomáson álltunk meg. (A vonat ugyan megállt, de úgy, hogy az állomás kicsúszott a képről.)

**Rough Stop:** A vonattal úgy álltunk meg valahol, hogy a negyedik fékfokozattal fékeztünk.

**Short Stop:** A menetrend szerinti megállóban a megállástól számított 1 percnél kevesebbet várakoztunk. A program elindulásnak veszi azt is, ha a lejtőn elfelejtjük behúzni a féket, és a mozdony gurulni kezd.

**Speeding Near:** Valamelyik sebességkorlátozásnál túlléptük a limitet, de még nem annyival, hogy **DERAILED** üzenetet kapjunk. (Egy 40-es korlátozásnál például még nyugodtan mehettünk 55-tel, ha késésben vagyunk.)

**UNSAFE REVERSING:** A vonattal omelkedőn állunk meg és most szőpon gurul visszafele. Be kellett volna húzni a lökeket legalább a második vagy a harmadik fokozatba, illetve behúzott látkel kellett volna elindulni.

Lohet, hogy van még néhány üzenet, de most hirtelen csak ezek jutottak eszünkbe.

7. A tüzelőtér ajtaja, 'F'-löl nyitható. Bent lehet fátni a szén mennyiségét is, ami optimális esetben kábe félig tölti meg kermencét.

8. A tüzelőtér hőmérsékletét mutatja. Ha a maximumon van, akkor illik kinyitni egy kicsit. (A 3. fokozat alatt a program ezt megteszi helyettünk.)

9. Ebben az ablakban látjuk a teropviszonyokat: a GRADIENT jelzi, hogy hány század fokban emelkedik/lejt a terop, amelyen haladunk (LEV-nél vízszintes), a PROFILE pedig az előttünk lévő terop hozzávetőleges alakját mutatja. A jelenlegi helyzetünk az ablak bal oldalánál érteendő.

10. A VICTORIA laliról alatt látjuk, hogy hány mérföldöt tettünk meg idáig, a BRIGHTON alatt pedig hogy mennyi van még hátra a célig.

11. Ez mutatja a 'Cut off' szelep aktuális fokozatát. Kezdsánél a jelző felfelé mutat,

ami a kikapcsolt állapotot jelent.

12. Ez az aktuális fékfokozatot jelzi. Ha nincs fékezés, felfelé mutat, vészféknl lefelé.

13. Ez a regulátor fokozatát mutatja. Nyilvánál balra mozog, tehát ha függőlegesen lefelé áll, akkor a regulátor éppen zárva van.

14. Ennek a két csőnek a fekete része mutatja a víz szintjét a munkatartályban. Ennek alapján szabályozhatjuk a fcskenedő működését. Ha a fekete sáv eltűnik, akkor a játék **FUSIBLE PLUGS ARE GONE**, ha az egész csövet kitölti, akkor **BOILER OVERFILL** hibával fog véget érni. Az optimális vízszint kábe a csővek közepénél van.

15. Ez a műszer mutatja a gőznyomás mértékét a munkatartályban (jobbba van a maximum). Túl magasra csak akkor szokott felkúszni, ha minden maximumon üzemel, csak a regulátor van zárva.

16. Ennek a szelepnak a fokozata, ami a víztorlástól a munkatartályba szivattyúzza a vizet ('Injector'). Ha felfelé mutat, akkor teljesen zárva van. Nyilvánvalóan a vízszintet jelző műszerek alapján kell állítanunk.

17. Ez annak a szelepnak a fokozatát jelzi, amelyik a tüzelőtérből enged ki a gőzokat ('Blower'). Ezek normál esetben elreplnek a kéményen keresztül is, a szeleppel csak akkor kell kinyitnunk, ha a vonat alagúton halad keresztül vagy a regulátor zárva van. Ha nem nyitjuk ki, akkor nem sokára **BLOWBACK** hibaüzenettel vége a menetnek.

18. Itt látjuk annak a szelepnak a fokozatát, ami a tüzelőtérbe ereszt be a levegőt (ha zárva van, a jelző felfelé mutat). Általában nem nagyon kell piszkálnunk: indulásnál nyissuk ki teljesen, aztán csak akkor kapcsoljuk olacsonyabb fokozatra, ha egy állomáson várunk az utasok beszállására (fossabb lassz a szén ágése).

Ennyit a kezelésről, most pedig ugorjunk nyeregbe és menjünk egy kört. Elsőre persze nem kell túlbonyolítani az életünket, tehát válasszunk egy **TRAINING RUN**-t, aztán a műszerek kezeléséből pedig az elsőt (csak a regulátort, a 'cut off'-ot és a fékeket kell csak nekünk működtetni). Indulás után már feltűnt mozdonyt kopunk, tehát nincs más dolgnak, mint félig kinyitni a regulátort (kétszer 'R'), hogy a gőz a hongerekbe áramoljon, aztán szintén félig kinyitni a 'cut off'-ot is (kétszer 'C'). (Ha sok a gőz, akkor kinyithatjuk teljesen is.) A mozdony 15-20 másodperc múlva megmozdul, és szőp lassan elindul. Amikor előrtük a 3-4 mérföld/óra sebességet, kinyithatjuk a 'Cut off'-ot teljesen (meh két 'C'), majd úgy kb. 10 mérföld/óránál a regulátort is. Mivel a többi berendezést a program automatikusan kezel, most nincs más dolgnak, mint hátradőlni. (Esetleg bekapcsolhatjuk az időgyorsítást 'A'-val). Ha így indultunk el, akkor Balham (az első bejegyzett állomás a menetrendben) környékén már 45 mérföld/h sebességgel fogunk robogni, és pontosan tartjuk a menetrend szerinti áthaladási időt (9 perc). A tréning körben ugyan nem kell megállnunk sehol, csak a vágállomáson, de mégsem célszerű végig teljes gázzal robognunk. Egyrészt így nagyon ráverünk majd a menetrendre (a program nemcsak a késést, de a "sietést" sem díjazza), másrészt pedig teljes gáznál valószínűleg el fog fogyni a víz (WATER). Ha a regulátort visszakapcsoljuk két fokozattal, akkor a sebesség maximum a hosszabb omelkedőkn fog csökkenni 1-2 mérfölddel (a lejtőkn majd behozzuk), a vízfogyasztás viszont szintén

a felére csökken. Ennént a küldetésnél a pályán kb. 40-45 mérföldas átlagsebességet kell tartanunk ahhoz, hogy a menetrendben megszabott időt szerinti érkezzünk az állomásokra. Az állomásokon történő áthaladás idejét a program azonnal beírja a menetrend ('T') ACT oszlopába, tehát ha azt látjuk, hogy túl gyorsan haladunk, akkor csökkentjük a regulátorfokozatot vagy ha az sem elég, kapcsoljuk a fekete rövid időre első vagy második fokozatba. Brightonig nincs más dolgnak, mint tartani a menetrendben megadott időket. Ott majd meg is kell állnunk. Az állomás előtt a sebesség lüggvényében kell nekiállnunk lókozni: megálláshoz csökkentjük majd teljesen olzájuk a regulátort és 'Cut off' fokozatokat, aztán húzzuk be az első vagy a második fékfokozatot. Harmadiknál nagyobb fékfokozatot lehetőség szerint ne nagyon használjunk, mert a program hibának fogja venni az értékelésnél. Ha még nem vagyunk biztosak a féktávolságban, akkor célszerű a regulátort és a 'Cut off'-ot félig nyitva hagyni, hogy a fék kiengedésével azonnal gyorsíthassunk, ha a mozdony még az állomás előtt akar na megállni.

Az **ARRIVAL** felirat után ismét a menetrend lótkodik be, amelynek az alsó részén a program százalékos arányban értékeli a működésünket, az alábbi szempontok szerint:

— **SAFETY:** Biztonság. Az értéket csökkenti minden negyedik, vagy ötödik fékfokozat használat, illetve — ha a játékfokozatban van ilyen — a sipolás elmaradása, sebességkorlátozás túllépése, túl nagy sebesség a lejegesedett pályán, illetve a pontatlan, kihagyott vagy túl rövid megállások a menetrendben bejegyzett megállókna. Ha Brightonra úgy érkezünk be, hogy nem tudunk megállni (**CRASHED INTO STATION**), akkor a biztonság mindig 000% lesz, okárcsak akkor, ha a menet valamilyen végzetes hiba folytán még a pályán véget ér.

— **TIMEKEEPING:** Pontosság. Nem csak ott kell tartanunk a menetrend szerinti érkezési időt, ahol meg is kell állnunk, hanem az összes állomásnál, ami a menetrendben szerepel, 1 perc előréss megengedve.

— **ECONOMY:** Ez gazdaságosságot jelöl, tehát a szénrel és vízzel történő gazdálkodást kellene figyelembe vennie. Érdekes módon viszont nem az a jó, ha a pályán nem használunk el mindent, hanem az, ha minél többet elpazarlunk. (Csak akkor kaptunk 100%-ot, amikor Brightonig csak 1-1 adag víz és szén maradt).

**RESULT:** Végeredmény (az előbbi három érték átlaga).

Ha ezzel a néhány kőszá sorral sikerült valakit végérvényesen olrtettentennünk a játéktól, akkor az csak a pusztá véletlen műve lehet! A játék onnyire azért nem bonyolult, csak azért magyaráztuk agyon az egyes részeit, hogy ha valaki nem csak az első fokozatban akar játszani vele, akkor legyen valamilyen olkázpölése az előtte álló teendőkhöz.

Értékelgetni nem nagyon akarjuk a játékot, mert már testvérek között is megvan vagy 6 éves, ráadásul a grafikai kivitelzés is egy klissé rányomja a bélyegét az, hogy Spectrumról írják át 64-re. Akl szereti a valsmennyire benyultat szimulátorokat, de nincsenek túlzott grafikai olvárásai egy játéktól, akkor esetleg lófújhatja a port orról is. A játék csak egyfős, tehát a kazettás egységgel rendelkezők is lújolhatnak.

# MAGIC CANDLE

Na, most egy jó kis program jön az RPG-rejongóknak, ami a **MAGIC CANDLE** névre hallgat és 4 lemezoldalon beidogítja mindazokat, akik a 64-esük hátuljából előkanyargó kábelek valamelyikének végén egy drive-ot találnek. (Tömondatlan: teljesen felesleges kazettás vezérlőt keresni belőle.) A történet az RPG-k jó szokásához híven a fantasy világában játszódik. A főhős Lukas, akit a játék elején Robnard király, Deruvia uralkodója szólít magához. Némi gondjai támadtak az uralkodásban és most főhősünktől várja azok megoldását. A problémák oka a birodalmat érintő Mágikus Mécseshez kapcsolódik: az szó, se beszéd alovadt, a lángjának lobogását őrző 44 gárdista pedig szórón-szólán eltűnt. Ennyi gond persze még meg se kottyan egy átlagos királynak: itt van még a démoni Dreax is, amely olyannyira démoni, amennyira az egy igazi démoniól csak elvárható. Valami köze lehet az üzemképtelen állapotban levő mécseshez is, de azonkívül még meg is akar lógni. Mivel az itt sanklinek sem lesz a, a derék király értékes instrukciókkal ellátva ("Csínáljál már valamit, hős lovag, aztán majd lesz ajándék, meg mindent!") az utunkra is bocsájt bennünket. Előtte persze még néhány tippel lát el (például, hogy toberozzunk csapatot), de ezekről később még úgyis szó lesz.

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy van-e fastload cartridge (ha nincs, akkor meg használhatjuk a program beépített gyorsítóját), aztán NEW-val új kalandot kezdhetünk, RESTART-tal pedig egy kimentett állást tölthetünk vissza. A nehézségi fokozat (EASY/FAIR/TOUGH) kiválasztása után átnevezhetjük Lukast valami épkezláb névre (itt van például a Qwert, ami ogzontkusan hangzik és könnyű begépelni is), aztán mális pakolhatjuk a 4. oldalt, ahol a királyi audonclát szemlélhetjük (azok a történetek zajlanak, amit az előbb már karantónét gyanánt összefoglaltunk). Amíg a 'SPACE'-t vagy a 'tűz' gombot nyomkodjuk, gyorsan végig is szedhetünk a képernyő egyes részei által mutatott infokon. A bal felső részen látjuk a helyszínrre jellemző képet, az alatta levőn pedig a szövegablakot és a parancsmenüt fogjuk találni. A jobb felső sarokban levő ablakban egy eseményt találunk, amelyek sorban: dátum; ha az adott helyszínen több színből áll, akkor a színt száma; L(light) vagy D(ark) jelzi, hogy világos van vagy sötét; a még rendezőreztére álló idő a feladat teljesítésére (kezdetben 1.000 days); a csapat sorszáma (a magyarázatot ld. később); a lehetséges irányok, inverzben az aktuális; a helyszínen magnevezése. A jobb alsó részen találjuk meg a karaktereink legfontosabb adatait.

A játékban 6 karaktert irányíthatunk, amelyek között az '1-6' számbillentyűkkel váltogathatunk. Lehetőség van arra is, hogy a csapatot több részre osszuk, amelyek a PARTY1/PARTY2/... jelölést fogják kapni, és így egymástól függetlenül irányíthatók. A karakterek adatainál inverzben látható a név. Ha a karakter az aktuális csapatban van, a név mellett találjuk a karakter állapotjelzőjét, ami kezdetben O.K., de ezankivül még lehet TIRED (fáradt), DEAD (halálra unta magát), H (éhes) és S (beteg). Az ST mutatja az aktuális stamina-, EN pedig az energiaértéket. Aki további karakteradatokra szomjazna, az csak mozgassa a joystickot 'jobbba' + 'fel', méris kap egy rakással.

Felül a karakter neve inverzben, ezután a fajta és az osztálya, alatta pedig a sorszáma, valamint az, hogy pillanatnyilag melyik sorszámu csapatban tartózkodik. A HEALTH az állapotjelző, lejjebb pedig hosszú, tömött sorokban az RPG-k karaktereire jellemző adatok (az első adat a pillanatnyi érték, a második adat pedig az osztálytól függő maximum):

**STRENGTH:** Erő. Talán nem kell magyarázni, hogy milyen jó érzés is jó nagyokat csapni más emberek (hallílingek, stb.) hátára.

**STAMINA:** Lélekaró. Az egyik legfontosabb paraméter, az elvesztett pontokat különböző varázslatokkal (potion) fogjuk majd pótolni.

**ENERGY:** Energia. Tulajdonképpen minden cselekmény, ami fogyasztja az időt, energiát is igényel, tehát az idő múlásával arányosan fogy. Alvással (SLEEP) pótolható. Aludni a vendégfogadóknak (Guest House) és a mezőn letáborozva lehet, de ha a mezőn alszunk, akkor az csak félíg (49-ig) fogja visszatölteni az energiát!

**SWORD SKILL:** A vívótudomány nagysága. A Knight osztály fontos tulajdonsága. Az ellenfelek kinyírásakor általában eggyal növekszik.

**BOW SKILL:** A nyílazás tudománya. Nyilvánvalóan ez is sikeres alkalmazáskor fog növekedni. Az őt osztályú karakterek sajátosága.

**AGILITY:** Agilitás, túrgaság. Nyilvánvalóan harcban számít, de nincs különösebben nagy jelentősége. Az parsze nem baj, ha magas.

**MAGIC LEVEL:** A varázstudomány szintjét jelzi. A Wizard osztálynál a legnagyobb. A varázslásnak harcban lesz nagy szerepe az ellenség varázslóival szemben.

**CHARISMA:** Karizma, vonzerő. Ezt sem árt majd feltunlengolni, mert knightok 30 alatti figurával általában abszolút nem állnak szóba, nem is beszélve a wizardokról, vagy mondjuk az idős hölgyről! *Fubamel szigetén* (50 pont már tűrhető lesz felőlük).

**HUNTER SKL:** Vadászat. Rangerok fontos tulajdonsága. Vadászni majd nyílt terepen lehet (HUNT).

**LEARN SKL:** A tanulás képessége. A tanulás gyorsaságára mindankinál szükség lesz, de varázslóknak különösen.

**DEXTERITY:** ügyesség. Az egyetlen karakternél sem lesz baj, hogy ha nem kóttózik rögtön az első meflástól a túlvilágra.

**SPEED:** Gyorsaság. A jelentősége egyértelmű: a nagyobb értékkel rendelkező karakter gyorsabban mozoghat. Ez elég kellemes vonás mondjuk harcban, de ott is csak maximum kettőt lehet majd lépni egy körben.

Alul találjuk, hogy a karakternél milyen varázslat (RDY SPL), illetve fogyor (RDY WPN) van készenlétbe helyezve (azt használhatja), milyen páncélja van (ARMOR), mekkora védettséget biztosít a pajzsa (ha nincs, akkor nyilván nullát), a fogyorosztályait, illetve a nyílak számát (ARROWS). No, akkor ezzel meg is volnánk. Logalábbis mejdnom, merthogy a 'tűz' gombra még kapunk egy listát arról, hogy a karakternél mennyi pénz (COINS), hány egység élelem (FOOD), továbbá milyen tárgyak vannak (OBJECTS). Ha a karakternél nincs semmilyen varázskönyv, akkor az újabb 'tűz' gombra a csapat következő tagjának a karakterlapja jön, ellenkező esetben a varázskönyv nevét, és a benne található varázslatok odetelt kapjuk. A jobb felső sorokban a MAGIC LVL jelzi a varázskönyvet hordozó karakter szintjét (pontosabban inkább nem a szint, hanem inkább a tudás akar lenni ez a mérőszám). Alatta a BOOKS oszlop mutatja a könyv(ek) címét, a SPELLS a benne levő

▽ Ez itton a címképarnyó. (Nincs is rajta semmi!)



varázslatokat, a MEM a memorizálás elősegítője, az ENE USG a varázslat által elfogyasztott energiát, a LRN TIM pedig a tanulás idejét. Egy RPG-nél ugyan illik látni, hogy milyen varázslatot mire használhatunk, de ettől most kivételesen eltekintünk: egyrészt név és használhatóság szempontjából is megegyeznek más RPG-kben használt mágiákkal (Resurrect, Locata, stb.), másrészt bőven van még más lenyűgítő is a játékról, harmadrészt pedig minden haladó lantasy-játékos azonnal tudja majd használni őket. (Aki meg most kezd, az inkább ne a MAGIC CANDLE-t próbálja ki nyitáshoz...) A játékhöz ugyanúgy térhetünk vissza, mint ahogy beléptünk az infokhoz.

A játékképernyő alján végeláthatatlan sorokban hűmpölyögnek azok a parancsok, amelyekkel a játékot irányítjuk. Mivel jó sok van, most ezekkel szövegműködésünk néhány hasábot. Már csak azért is, hogy legyen mit állapoznod, és később majd marhára na és nélsz néhány dolgot — ha meg nem lapoztad át, akkor köszöntünk körünkben, és már kezdjük is:

**WALK:** Mozgás. Választása után a 'tűz' gomb és joystick valamelyik fő irányának választásával mozoghatunk. Sima 'tűz' gomb az aktuális (az iránytűn világító) irányba lépteti a karaktert. Átlós irányba nem lehet lépni. A csapat tagjai mindaddig együtt mozognak, amíg DIVIDE-dal több részre nem osztjuk őket, viszont a kiadott parancsokat mindig az aktuális karakter fogja elvégezni (keres jelöl). A lépések természetesen fogyasztják az időt (ha csak állunk valahol, az nem): a főtéorképen mozogva egy lépés kb. 30 perc, valamilyen épületen belül kb. 14 lépés 5 perc. Az ajtókhöz való bejutáshoz elég csak alájuk állnunk, és feljűk fordulunk.

**TRNSFR:** Csereüzlet lebonyolítása, valamelyik karakter átadhat valamit egy másiknak. Három részből áll, a NONE használatával visszaléphetünk a játékhöz (ez egyébként mindenhol exítnak talál meg). A TRNSFR választása után a TRANSFER FROM WHOM?/TRANSFER TO WHOM? kérdéseknél meg kell adnunk, hogy ki/kinek ed át valamit, aztán a 'valami' meghatározása következik: NONE (semmit), COINS (pénz), FOOD (kaja), ARROWS (nyílak), OBJECTS (valamilyen speciális tárgy), BOOK (varázskönyv), ALL (mindent átad). Ha a POOL elmenüpontot választjuk, ekkor ott csak az alsó öt lehetőség él: a csapat összetétele mindenről a kiválasztott tárgytípusból, aztán meg kell adni, hogy a cuccokat ki fogja tartani. Van még egy DIST menüpont is, ami a POOL ellentéte: az a karakter, akinél összegyűjtöttünk valamit, erőnyersen szétoszthatja a többi között a cuccokat.

**USE:** Valamilyen tárgy használata. Pl. Sarmis használatánál az aktuális karakter energiája visszaáll 99 pontra.

**EAT:** Enni (illetve az esetben ide tartoznak azok is, amit egyébként meglenni lehetne). A megjelölt menüből ki kell választani, hogy mit akarunk enni, és ha van, természetesen rögtön jelentkezik a hatása is (nó a stamina, az energia, stb.). Egyébként a USE menüpontnál valamilyen kaját választva is lehet enni.

**ASK:** Az Információszerzés alapvető parancsa. Náha gyorsan elhajtának bennünket, mert túl elacsos a kerizmánk (ilyenkor a szövegablakban látjuk, hogy minimum mennyit kerizma kell ahhoz, hogy szóba álljanak egy karakterrel). Először ki kell jelölni, hogy melyik irányba fordulva kezdünk beszélni (ha nincs ott senki, nyil-



△ Na, ezután Lukás élete már egy lukás garast sem ér!

vánvalóan nem is fognak válaszolni). Az ADVICE-nál olyan általános útbaigazítást kérünk, a RUMORS-nál pedig pletykák iránt tudakozódunk. Mindkettő tartalmazhat értékes infokat, ugyanúgy, mint taláson használhatatlan dolgokat. Így tehát nem árt mindenkitől mindent meghallgatni. Az OTHER pont választása után valamilyen általunk felvetett témáról próbálhatunk infot gyűjteni: Ide elég mindössze egyetlen szót beírunk, ami az érdeklődésünk középpontjában álló tárgy/hely/szín/zemély/stb. neve. A program automatikusan nagybetűnek értelmezi az első begépett betűt, de nem árt vigyázni arra, hogy a többes számban lévő fogalmakat (pl. Cubes) egyes számban nem fogják a beszélgetőpartnerünk megérteni. Ha a partner nem tud a dologról (vagy nem érti), akkor egy YES/NO választással más témáról kérdezhetünk, vagy visszaléphetünk a játékhöz.

**PASS:** Ezzel a ponttal lehet várni valahol. Minden egyes választásánál 5 perccel ugrotjuk az időt. Sok értelme nem láttuk az álldogálásnak: ha valakire vagy valamire várni kell, akkor cészerűbb az egyik karakterrel egy új csapatot alkotni, a maradékkal meg máshol járni (a karakter addig vár).

**GREET:** Általában illendő ezzel kezdeni a beszélgetést (ASK előtt ezt használni), mert így bemutatkozik a beszélgetőpartnerünk is, másrészt meg rögtön el is mondhat néhány olyan dolgot, amire esetleg rögtön rá is kérdezhetünk az ASK OTHER-ponttal.

**KNOCK:** Kopogni egy ajtón. (Csak a 'harkály' osztályú karaktereknek...)

**INSPECT:** Vizsgálódás. Valamilyen tárgy vizsgálatára szolgál. Sok hasznos infot azzal sem szereztünk.

**FORMATN:** A csapatban lévő karakterek sorszáma (és ezzel együtt a rá vonatkozó számbíllentyű) állíthatjuk át vele. Sok értelme nem láttuk: megfelel a program által automatikusan adott sorszáma is.

**DIVIDE:** A csapatot több részre osztjuk (PARTY1, PARTY2... PARTY6). Ki kell választanunk a fiók(haj), akik az új sorszámu csapatba kerülnek, majd — a program szerint — meg kellene nyomnunk az 'Eac' billentyűt. Ha mondjuk 64-esen játszunk, akkor ezt egy darabig keresgélhetjük mindenki, aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve a 'CLR/HOME'-re telepszik rá. Erre több alkalommal is szükség lesz: keskeny átjárókban, a terep földde-

zésénál, valamelyik karakter tanztatása közben, stb. (Majd mindenki kreatívan megoldja a dolgot.)

**SWITCH:** Átkapcsolás egy másik csapat irányítására. Ha van másik csapat, akkor a listából ki kell választanunk, hogy melyikre akarunk áttérni. AMíg az egyik csapatot irányítjuk, a többi csapat természetesen egy helyben marad, de addig csinálhat valamit (tanul, alszik, stb.)

**JOIN:** A DIVIDE ellentéte, a csapatot egyesíthetjük vele. A listából ki kell választanunk, hogy az aktuális csapatnak melyikkel kell egyesülnie. Ez csak akkor lehetséges, ha a két csapat egymás melletti pozícióban áll.

**QUIT:** Nem egészen quit, inkább I/O-menü. Itt tudunk játékhállást tölteni/monteni. A játékhállások a 4. lemezoldalra kerülnek, szám szerint 4 db. Az RPG-rejongóknak nyilván mondaní sem kell, hogy ebből majd nem árt másolni néhányat. A NEW REMARKS választásával saját azonosítót adhatunk az állásoknak.

A parancsok felsorolásából kimeradt két, a varázslatok alkalmazásával összefüggő manüpont, amelyeket cészerűbb inkább egy kalap alatt tárgyalni. A varázslatoknak először is a receptjére van szükség (különféle varázskönyvekben vannak). Azután be kell őket tanulni valamelyik phionóhelyen (LEARN). A megtanult varázslatokat először is készenlábba kell helyezni a RECALL ponttal, aztán a MAGIC választásával vehetjük be őket. Ha nincs semmilyen megtanult varázslatunk, nem használható a RECALL; ha pedig nem volt RECALL, akkor nem használható a MAGIC. Megjegyzés: bármilyen összeesapásban először mindig az ellenfél varázslóját nyírjuk ki (ha van), különben rendkívül kellemetlen dolgokat fog művelni a karaktereinkkel.

Egyelőre ennyit bemelögítésnek. Ha végigolvastuk a bevezetőt, ekkor a trónterem előtt találjuk magunkat. Robnard király útmutatásai alapján vegyük az utunkat a Lovagok Szobájá (Knights' Room) felé, ahol összeválogathatjuk leendő csapatunkat. A térképet mindenki megtalálja majd később, ha most éppen lusta lapozgatni, akkor az menjen a trónteremtől belül. Az útjába akadó két fickótól (Gustron és Voridie) kérdezősködhöz egy sort ('Ellopták Thorin kalapácsát' — a többi marhaságg), aztán pár lépés múlva majd megtalálja a bejáratot. Belépés után a parancsmenü némi változáson megy keresztül, egyes parancsok helyett újak jelennek meg:



**CALL:** Ezzel kárthatjuk be azoknak a hősöknek a listáját, akikből összeállíthatjuk a csapatunkat. Az első oszlopban a név, másodikban a faj, a harmadikban pedig a... mondjuk az osztály, bár a 'carponter' és a 'tailor' osztályok eddig még nem nagyon köszöntek vissza egyetlen fantasy-játékból sem. A kiválasztott személy meg is jelenik a szobában.

**SORT:** Itt a karakterlapon szereplő tulajdonságok (STRENGTH...SPEED) alapján kárthatunk sorrendet a még telonban lévő flekkókról. Tehát ha mondjuk egy jó ljaszt akarunk, ekkor a BOW SKL alapján sortolunk és az elsőt fogjuk behívni.

**PROFILE:** Ha van a szobában olyan karakter, amit CALL-lal már behívtünk, de még nem vettük be a csapatunkba, ekkor ezzel a ponttal nézhetjük meg a karakterlapját.

**INVITE:** A szobában levő karakter beláptatása a csapatunkba. Egytől-egyig elfogadják az Invitálást.

**DROP:** Az előző ellentéte. Egy karaktert kirúgunk.

**NAMES:** Ugyanaz, mint a CALL (névlista), csak a kiválasztott karakter nem jön be a szobába.

**XIT:** Ez xit. Rövidabban: oxi. Az egy helyszínből álló szobákból vagy házakból ennek a választásával távozhatunk (meg kell adni, hogy milyen irányban).

Nyilvánvalóan mindenkinek szíve-joga, hogy kiket fog megéve vinni. Részünkről enitük.

— **Zyxet (Zyx Spectrum? — CoVboy)** és **Ellunt**, a két wizerdet (mindkettőnél más varázslatok vannak, nem árt ha kettő van, meg egyébként is jól jön, ha csapatösszeállításnál többfelé is tudunk küldeni egyet-egyét);

— **Sekert**, a dwarf fightert (ő volt a legjobb harcos);

— **Rexort**, a lovegot (nem árt még egy harcos, valamint neki már kezdetben is 25 a karizmája, tehát majd ő fog beszélni);

— **Nehort**, az eli rangert (ő csak azért, mert éppen jókedvünkben talált bennünket).

Később rájöttünk, hogy nem értett volna valamilyen 'munkás' osztályba tartozó karaktert is elvinni (Mi a manót A dwarfok döntik a tőkét? — CoVboy), mert azokat a későbbiekben munkára lehet majd fogni, és némi pénzbevétel is hoznak a sok költés mellett.

Miután megvan a társulat, válasszuk a XIT pontot és távozzunk a dáll kijáraton. Sétáljunk vissza egyenesen a trónterembe, a királyhoz. A trónteremben Lukás menjen oda a királyhoz és GREET-eljen. A király örömmel lát bennünket ismét, aztán megkérdezi, hogy elvállaljuk-e a küldetést. Tormószatosan YES, mió ő a csapat minden tagját megajándékozta 500 arannyal, 20 adag élelemmel, 10 *Sermin* gombával (ohető) és 10 gyógyító itallal. A trónteremben egy csomó fickó van, akiket gyorsan végigkérdezzünk mindenféle dotogról. A következő infokat sikerült szelpházunktól:

**Bhardagast** koncallár: Azt mondja, hogy nincs ideje csevegni velünk, meg hogy keressük az Istenek segítségét. Az Istanakról viszont azt mondja, hogy nyolcan vannak és az egyikük *Dernagud*-ban alszik. *Dernagud* egy dwarf bánya *Uberion*-ban, további felvilágosítás *Bordalnát*-t, aki vátószínlűleg a kocsmában *(inn)* van.

**Grolf** testőrpáncsnok: Szerinte nem árt 'locato' és 'confuso' varázslatokat tanulni ahhoz, hogy kikerülhessük az ollonságos díjáratokat.

**Brontos** lovog: Szerinte menjünk *Shandy*-be, ami a *Bondell*-be vezető út mel-

lett fekszik. ("Hajóút" mellett.)

**Szolge:** Szerinte, *Trikerviz* tud valamit a gyöngyökről (*Pearls*). Biztos azért van állandóan út-on...

**Dingo, Bondell** ispánja: Szerinte nem kell hinnünk minden pletykának, amit csak hallunk. Ez nagyon jó tanács, bár túl sokat nem segít rajtunk. Egyébként *Bondell*-ben a fáziszetek laknak.

**Methion**, eli herceg: A rokonai *Trillad*-ban élnek.

**Udvaronc:** A királynő teljesen depressziós, senkivel sem hajlandó beszélni. (Hát annak csak egy oka lehet! Küldöm a *Libra*-t a *CoVboy*-t)

**Banes**, a király bátyja: Ő mindenre csak ennyit tud mondani, hogy látogassuk meg éjszaka a szállásán. (De hol a szállása?)

Hát akkor ezzel már el is kezdünk játszani. Az itt elhangozottakból már mindenki sejtetheti, hogy úgy kába mire (s számíthat: bárkivel találkozni, az hetet-havat össze fog hordeni, omiből minden barasztó érdeklődni tölük és mindenről érdekes lesz kérdezősködni mindenkiről. Az alapos játékos a témákat tormószatosan felrakja megának, hogy mindekit mindenről eláposan kilegghasson. A 100. nap környékén a témák listája már a Rével-lexikonra fog emlékeztetni. A szereplők áttalában erről nem nagyon tudnak beszélni, amit kérdezzük tőlük (meg egyébként is: ednek ők újabb témákat is...). Ha valaki mágis tudne valamit a témáról, ekkor ugyanazt mondja, amit már mi is tudunk. A harmadik is. A negyedik mást mond — de az őt lehet, hogy nem igaz (persze, nem árt utánanézni, mert hátha mágis az!) Mejd a kátszáztizenötödik fíckó fog valamit érdekesen szelgálni... Mondhotnánk, hogy ez olyan *TIMES OF LORE*-szerű filozófia, hogy az Információ egy szép, hosszú logikailáncon helyezkedne el, de ezért túlzás lenne a *MAGIC CANDLE*-t ehhez hasonlítani: ha 2-3 hónapig nem csinált semmi mást, akkor a *TIMES OF LORE*-t az ember nyugodtan végigjátszhatja megától is, mert a témák és a szereplők bizonyos normális határon belül voltak (a plusz végtelen és a nulla között valahol). Nemármost, a *MAGIC CANDLE*-nél nem igazán ez a helyzet — csak az kezdjen el való játszani, ekkor véglegesen meg akar örülni! Egy kicsit ugyanis az a téma, sok a szereplő, aztán a terep méretére sem egészen pontos az a meghatározás, hogy "kicsi". A szereplők ráadásul napszak szerinti jelennek meg egyes helyeken, vagy ott még jobb: a napszaktól függően osztoleg mással találkozunk egy adott helyen. Jópofa, ugye? Az ártékos Információk megtalálásának folyamata mellő természetesen az már csak banus, hogy úgy általában minden sarkon ki akornak majd nyírni bennünket. Ez persze egy RPG-ra-

jongónek nem lesz meglepetés, sőt, talon hiányérzete is támadna, ha ez nem így lenne. Így tehát teljesen felesleges lenne olyan cseccskaságokat torkálni, hogy hegyan zajlik a harc, hogyan illik felállítani a karaktereket, hogyan lehet növelni a tulajdonságokat, és hasonló sablonos dolgokat — ezt úgyis tudja mindenki, aki véletlenül nekiáll játszani vele. Inkább néhány hasznosnak tűnő morzsa következik, úgy mint térképek, tippek, satöbbi. Ezt nem mi gyerttük, hanem *Szafai Balázs*, *Szentgét*-ről. Rá tehát ezentúl mindenki éhítattal tekintsen, és ne kérdezze meg tőle, hogy mién vette fel fordítva a kezét. Az nem véletlen! Egyébként az áhtat mellett mi még megszavaztuk azt is, hogy a *CoV*-kötség-votésából fedezzük egy évi 'Vizes borogató'-szükségletét.)

## Kastély

(Level 2.)

1. Lejárat a Lovat t.-re.

2. *Throne Room*: Itt már jártunk, és mindekit alaposan kifaggattunk. Nincs több info róla.

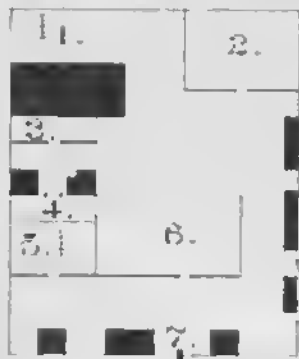
3. *Knights' Room*: Itt szedtük össze a csapatunkat. Ja, még valamit akellajattunk mondani: Innen sajnos már nem többrehatunk új embereket a küldetés alatt elhullott fíckók helyére, tehát nem árt vigyázni rájuk. Ez különösen Lukásra vonatkozik: ha ő meghal, ekkor nincs tovább.

4. *Castle Room*: Itt a királynő két udverhölgyével találkozunk, akik nagyon gyorsan elhajtának bennünket a megszólítási kísérletől, mert minimum 25-ös karizmájú férfival állnak csak szóba. Ha a társulatban van *Rexor* lovog, akkor vete már rögtön a játék oloján is hajlandók lesznek beszélni. Mindketten egy *Mikemira* nevű varázslónőről beszélgetnek, ekkor éppen Őfelsége vendégszeretét élvezi, olyannyira, hogy többé nem is hagyhatja el a vendégszobát. Vrszont képes volt a fekete magla megváltoztatására. A királynőről ő is csak annyit tudnak mondani, hogy az utóbbi időben rossz a hangulata, és nagyon aggódik a királyaág jövőéért.

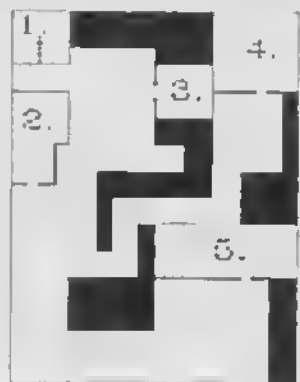
5. Lépcső a Level 3-ra.

6. *Council Room*: Hát itt nem nagyon van semmi.

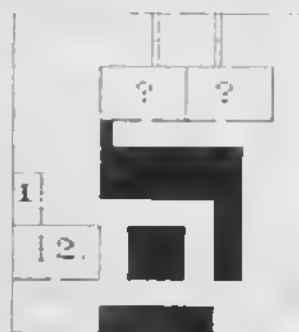
Ha szerencsénk van, akkor a trónterem előtt mejd belebotlunk *Rimfizrik* mágusba, ekkor azt mondja, hogy szükségünk tesz kocákra (*Cubes*), gúlákra (*Pyramids*) és gömbökre (*Spheres*). Ez tényleg fontos lesz. Bővebb felvilágosítás *Fordonát*-t, aki szótás szerinti a szóköknát (a trónteremmel szemben) tartózkodik. Ferdo foglalkozásán nézve kereskedő, és hasznos tanácsakkal szolgál: "Vágy olcsón, adj el drágán!" Ebben igaz van, de gúlákról és térsákról



LEVEL 2.



LEVEL 1.



LEVEL 3.

csak annyit hajlandó elárulni, hogy az ő vándorló kollégái árulják őket. Majd valamikor bavasárolunk tőlük.

#### (Level 1)

1. Lépés: Level 1-2 között.

2. **Guards' Mass:** Az órák szobájában az asztalnál egy fickó üldögél. Attól függően, hogy mikor jöttünk ide, az lehet Bosekan és Denemar is. Bosekanból hosszas kérdészködéssel annyit lehet kihúzni, hogy egy Yodan nevű dwarf barátja van, aki *Soldain*-ban él, és csak nyugodtan kopogtassunk be az ajtaján. Denemar szintén *Soldain*-ba irányít bennünket, ahol sürgősen be kell szereznünk egy varázskönyvet.

3. **Servants' Room:** Nyilvánvalóan itt is két fickó lehet az aktuális idő függvényében. Dehós szerint a 'Hoyam oozenciáról' a könyvtárban olvashatunk, de annyit ő is el tud mondani róla, hogy az egy ritka névny. Kaysa szintén jó tippekkel szolgál: szerintem szereznünk ba mieelőbb egy ást és egy csákányt, mert esetleg hasznosak lesznek egy dungeonban.

4. **Kitchen:** A folyosón levő szolga útbaigazítása szerint Muri, a szakács ingyen kaját ad mindenkinek. Ez tényleg így van, ha FOOD-ról érdeklődünk nála. Továbbá azt is mondja, hogy ne együnk ork átekt, mert az halálos. (Ebben igaz is van.)

5. **Supply Room:** A szoba előtti vödörök között egy figura álldogál, akit egész csapattal nem tudunk megközelíteni (nem elég a hely), ráadásul csak 25 karizma feletti figurával hajlandó szoba állni. Ha itt van Rexor, akkor ő válik ki a csapatból (DIVIDE), aztán ő menjen kérdészködni. A figura Raennek nevezi magát, és azt tanácsolja, hogy keressük Everost, Port Avur városában, aki a bölcs Belazar unokája. Odabent találkozunk Chilekkel, aki azt mondja, hogy vegyünk *Sabano* varázskönyvet Azidemustól (Zlyxnél ugyan van, de lehet, hogy nem árt kettő), aki nem méshol lakik, mint *Soldain*-ben. (Ode most már biztos, hogy al kell menni.) Itt még van egy fovag, akit egyelőre nem lehet szóra bírni (40-es karizma kell), de hozzá még talán érdemes lesz visszajönni beszélgetni.

#### (Level 3)

Hát itt nem túl sok érdekes dolog van. Az 1. hely a *Guest Room* (vendégszoba), ahová belépve néhány új ponttal bővülő menüt kapunk:

**BEGIN:** Ha kiadtunk egy tanulási vagy alvási parancsot, akkor ezzel kezdik mag a karakterek. Ha nem adtunk még ki semmilyen parancsot (a szövegmezőben XY will do nothing), akkor ne használjuk, mert nagyon felgyorsítja az idő múlását, és a karaktereink energiája nagyon gyorsan elkezd fogyni!

**SLEEP:** Az aktuális csapat lefelezk eludni. Ilyenkor a program rákérdez, hogy amíg ezek alszanak, addig akarunk-e valamelyik másik csapattal mozogni (YES-nél kiválaszthatjuk őket, már amennyiben van másik csapatunk). Az alvást BEGIN-nel indítjuk. Miután a karakterek energiája elérte a maximumot, STOP-pal leállíthatjuk az alvást, és PACK-kel felébreszthetjük a tórsulatot.

**LEARN:** Csak akkor használható, ha az aktuális karakternél van valamilyen varázskönyv, emiből tanulhat. A könyvben levő varázslatok közül ki kell választani, hogy mit tanuljon meg (a varázslatok mellett szám mutatja, hogy mennyi energiateljesítéssel kell ehhez). Nyilvánvaló, hogy a tanulás csak addig tartson, amíg ez elhagyott (utána tanulhat valami mást, vagy ő is

lefelezkhet aludni). Amíg a varázsló tanul, addig a többiek természetesen alhatnak. A megtanult varázslatot később majd RECALL-lal aktiválhatjuk, és MAGIC-kel bevetethetjük.

**PACK:** "Ébresztől" Akkor használjuk, miután STOP-pal leállítottuk az alvást vagy a tanulást. A tórsulat ismét menetkész. Egyébként ugyanez a menü fog megjelenni azokon a helyeken, ahol le lehet pihenni, vagy éppen táborot vertünk. (Én inkább Gáborot ezektől verném... — CoVboy)

Sok érdekes dologt ezen a szinten nem találunk. A 2-vel jelzett hely az a lépcső, amelyen feljöttünk ide, egyébként a többi szoba a szint északi részén mind be van zárva. Bejutni oda még nem sikerült, de talán nem tévedünk túl nagyot, ha mondjuk a ezekben a depirmált királynét és Mike-mira varázslónót sejtjük.

### Port Avur váross

Most akkor már elkezdhetünk egy kicsit nagyobb lépésekkel haladni a felrásban. Az valószínűleg nyilvánvaló, hogy az útjába akadó embereket mindanki tévtről hegyire kikérdezi az áthatuk említett (vagy éppen észébe jutó) témákról, itt csak azok a dolgok fognak szerepelni, amelyeket valamennyire fontosnak tartottunk. (Pontosabban nem mi tartottuk fontosnak, hanem Szalai úr, Szentgálon). Az infok csak irányelvnek — az nincs kizárva, hogy valakitől elfelejtettünk megkérdezni valamit, vagy valaki kimeradt a szórásból!

Először is nem árt elzavarni a karaktereket tanulni, amihez DIVIDE-olni kell a csapatot (akár 6 részre is). Zylx és/vagy Ellun

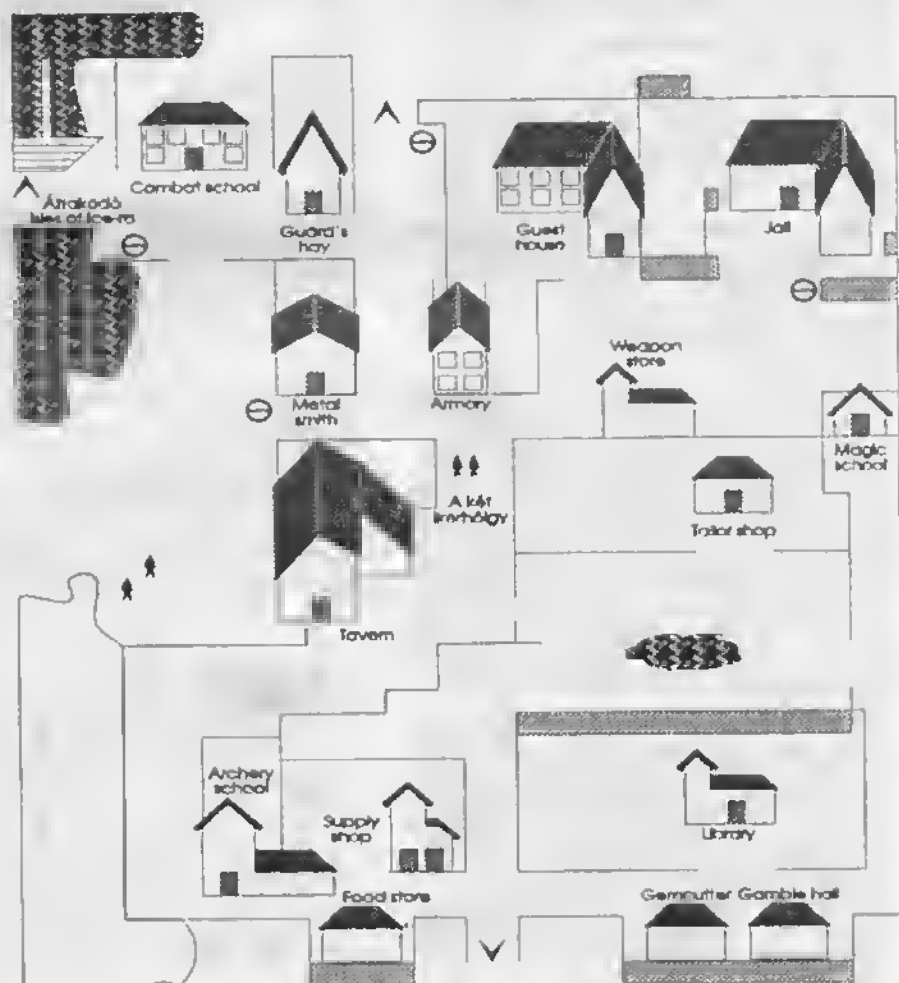
varázslók menjenek a *Magic School*-ba, ahol potom pénzért (300 coin) különféle el-más varázslatokat fognak megtanulni. A harcos osztályba tartozó karakterek a *Combat School* felé veszik az útjukat, ahol 200 coinért karatélyozni tanulhat az arra részoruló halandó. Az elt fajta kedvanc fegyvere az lj, így tehát ő az ljásztudományát fejje csiszolni a *Archer School*-ban, ahol egy lecke 180 rános szotylnka.

Ha még van olyan figuránk, aki nem lete meg az iskoláját, azokat addig beállíthatjuk dolgozni valahová, hogy némi pénz is átl-jon a házhoz. A Gemcutter (gyémántcsiszoló) osztályú gyémántcsiszoló megy gyémántot csiszolni a gyémántcsiszolóba, amit egyébként Gemcutternek hívnak. (Whoa! Micsoda információzón zúdul tti! Ezt rajtam kívül mindenki elfelejtette volna, ha nem mondtátok! — CoVboy) Itt az órá-bór 5 coin. A Tailor osztályú karakter a *Tailor Shop*-ban láphet munkába 7 coinért, a Mat. Smith pedig a *Metal Smith*-nél 5-ért.

A *Gamble Hall* nevű bünberlangban kockázni hívják az utcáról batóvédó tudatlan egyedekeit. Bátorbb kalandozók nekiáll-hatnak kockázni, mert itt is igaz az a tétel, hogy "Aki mer, az még a gatyáját is elveszt-t", Persze lehet, hogy valaki érdekes info-hoz jut. (Ezek e 'valakik' nem mi voltunk.)

A *Food Store*-ba érdemes betérni, ha másért nem, hát azért, hogy egy nagy rakós kajával gazdagodjunk. Ez egy disz-kont éruház: ha nagy tételben vásárolunk, akkor jóval olcsóbb a darabár. Kajákat (az alsó néhány tétel) mindenképpen sokat vigyünk magunkkal, mert a csapat vándor-lás közben hamar meg fog éhezni.

## Port Avur



Az *Armory*-ban páncélok találhatók árul egy doré úriember, tehát leírhatóak a lálmazteknél ezalagáló emberkálunket. Az ár egyébként a minőséget is megadja (*R. Mail*: 210; *St. Plate*: 550; *Leather Armor* (a *Wizardok* is viselhetik): 120; *Chainmail*: 320). Ja, egy apróság: amit vásárolunk, az három nap múlva készűl el.

Miután kiöltöztünk, átvonulhatunk a *Weapon Store*-be, ahol fegyverekbe fektetjük pénzűnket. Az ár itt is a minőséget jelzi. Egy adott karaktartípusnak lehetőleg csak a legverosztályba által megadott cuccot vegyünk (alfeknek íjaket (*Bow*); dwarfoknak csatabárdokat (*Axe*), lovagoknak kardokat (*Sword* vagy *Scimitar*). A nyilvesszőket (*Arrows*) itt is olcsóbban adják, ha egyszerűen egy nagyobb halom érdekli a Tisztelt Vevőt. Megjegyzés: abszolút nem baj, ha a tontes fegyverekből a karaktárnál kottó van! A legyvereknek ugyanis van egy olyan rossz szokása, hogy harc közben néha ahtörnek, és az randkvűl kotelmetten, ha ezután puszta kézzel kell harcolni.

A *Supply Shop*-ban is rendesen be lehet vásárolni (itt egyébként majd eladni is lehet, de természetesen olcsóbban, mint amennyiért vevésük). Mindenképpen vegyünk az útra egy rakás *Sermit*, *Potion*, *Medicine*-t, valamint csákányt (*Pick*) és ásót (*Shovel*) a várbeli ezolga útmutatással alapján. Ja, *Lena* (negytloncsa) sem fog megártani.

A *Library*-ben berazozó érdekes dolgok legnak történni. Alubel atya azerini templomlátogatás esetén az ember vilgen megával lencaét (*Lens*), mert talán ott majd lehet használni valamire. Orben atya jelzi, hogy a papkollégák majd tudnak nekünk segíteni. Ezankvűl még megtudjuk, hogy Fubernal bera gyógyítja a 'boldness'-t vagy a 'baldness'-t. Na, most hogy melyiket is gyógyítja, arra nem igazán emlékezőnk már pontosan, de ha az első, akkor az elég erős ber lehet, ha pedig a másodikat, akkor egy hajnévesztő. Majd mindenki próbálja ki a dolgot... (Hát az azért nem egészen mindegy, hogy 'küladlag' vagy 'baldness'! Hogy fog kinézni az, aki távadósból bort ken a hajába, vagy hajnévesztőt szed? — *CoVboy*) Valeki mondta az előbb, hogy a könyvtárban utána lehet nézni a *Boyan* (Hoyan?) aszonciának is...

A bétor kalandor természetesen a kocsmát (*Tavern*) sem hagyja ki a meglátogatódó helyszínek sorából. Sör ven. Szolid árak. Mindenki fejlesztheti a drink vagy a drunk skilljét. Kajálni is lehet. Ezenkvűl még Gerlin lathatja a figyelműnköt a dokkban álló hajó kapitányára, aki kizérőlag csak esta tartózkodik arrafelé. Mások meg azt tudalják velünk, hogy ne lepődjünk meg, ha délen mászkálva ádáz dwarf hordák rantanak ránk. Nem akarnak eommi rosszat, csak néhány tárgyat szeretnának aladni nekünk, (ígen, ezertintam le az a jó üzletpolitika: "Vegyél vagy meghalazl!" — *CoVboy*) Mivel a kocsmában csupa szomjas és éhes ember van, berklhoz odsmegyünk, az nemsokára meghívja magát valamire. Ha a lejm bejön (íltetünk nakik), akkor rögtön baszédesobb hangulatba kerül mindenki és hetet-havat összehordanak az ábrén levő fekete sárkányokról; a hajó kapitányának vágyairól (egy passzus); Dolomarról, aki *Keos*-ban rejtőzik; a további marhaságokról már nem is beszélve.

A kocsmá mellett két láányzót találunk, akik lkrok és szintén mindentéle dolgokat akarnak a tudomásunkra hozni. Ilyeneket mondanak, hogy a kaja *Merg*-ben drága. *Keof*-ban egy áco (*Carpenter*) biztos tudna

munkát találni, és *Kness*-ben lakik a legjobb szabel Ja, meg mintha azt is említanák, hogy ha kint óhajunk éjszakázni a szabadban, akkor vilgyünk magunkkal pekrócot (*Blanket*), mert elég hűvösek még llyankor az éjszakák.

Az örök szállásán (*Guards' HQ*) egy kedves lickóval találkozzunk, aki elrabegli, hogy aki be óhajt jutni a börtönbe, annak egy pesoszusra van szüksége. (Szertintam ennél egyszerűbb megoldás, ha inkább betörünk a *Tavern* pincéjébe és ott a készsétség érzékeléséig jól órozunk magunkat — *CoVboy*) Még azt is hazzátessz, hogy "egész véletlenül" van nála egy llyen, smit boldogan odaad egy jelképes összegért (70 coin).

A városban még két dwarfba betlünk, akik két lábon járó információs bázisként azolgálnak. Az egyik erről beszél, hogy a hajó útvonala *Shendyn* keresztül *Bendellig* vezet (hm, ezeket a nevetek mintha már hallottuk volna valahol), továbbba az istenek biztosan azért ádnának nekünk, ha mondjuk ábrén lenne mind, és nem aludna a nyolcbel hat. *Everoo*, akit a kaetoly *Supply Room*-ja előtt álló lickó már említett nekünk egyszer, azt állítja, hogy Bolazart újra lát-hatjuk, ha alovastuk a *Zirvanadot*. (Mi lehet az?) Ezt ő biztos állíthatja, mert ő az unokája. Mit mondtak még? Ja, hogy *Sumunában* lehet lejleszteni a vlvótudományt.

A passzussal (ami egyébként jó a város elhagyására is) vonulunk át a börtönbe, ahol három darák reb vár bennünket. Náv szerint: *Dagbunbagtur*, *Buzbagut* és *Hubantatur*. (Nem kána szeket megölni? — *CoVboy*) Rendkvűl szomorúak, mert nem tudtak megszökní, és így nemsokára a Jégszigetre viszik őket, ahol nincs közpenit íjtás. Sőt, a rossznyelvek szerint még decentralizált ea. Két lickó jelzi, hogy *Dreax* démon nem rejong ártunk, *Buzbagut* vizsant megamlti, hogy három szó kellene *Vochanak*, aki esetleg segítséggel szelgálhat. A nevek szörnyű kevalkádójából volószínlűleg senki nem hámozott ki semmilyen ártalmat (mi eom), tehát logikue az a reakció, hogy hanyatt-homlok eltűnik innen. Sőt, a vároebel is (a kapunál a passzus jól jön).

### Kóricálás

Miután kivonultunk a lőtárképro, namsokára találkozzunk néhány figurával, akiktől küionböző cuccokat tudunk venni. A dwarfoknak 'goma'-et amilve például *Topuzt* vagy valamilyen egyéb drágaköveket véaoorolhatunk 20-40/db-ért, amelyeken al-

kalmasint nómi haszonnal túladhatsz. Ami fontos: néhány kereskedőnek tányleg van elodó kockája, gúlája és gömbje (*Cubes*, *Pyramids*, *Spheres*). Azt mindenképpen vegyünk.

Kalandozás közben egy coomó lovaggal, varázslóval, nánlkével, meg egyabakkal találkozzunk, akikkel ugyan elég nehozen lehet ezót érteni (a karizmagényűk kicsit meges), de akivel beszélünk, az mind végeláthatatlan sorokban logja ránkónteni az újabb kimondhatatlan neveket. Csak néhány apróság:

— *Kunder* kapitány meglnt alhajózott a Jégszigetre, de ezabad idájében *Keof* kikötőjében szokott tartózkodni;

— *Phalengtól* északra áethatunk magunknak *Niftet*;

— ha templomban járunk, akkor az imádkozáson kvűl esetleg megvizsgálhatjuk az ottant is;

— valaki lelejezett egy ogre urat...

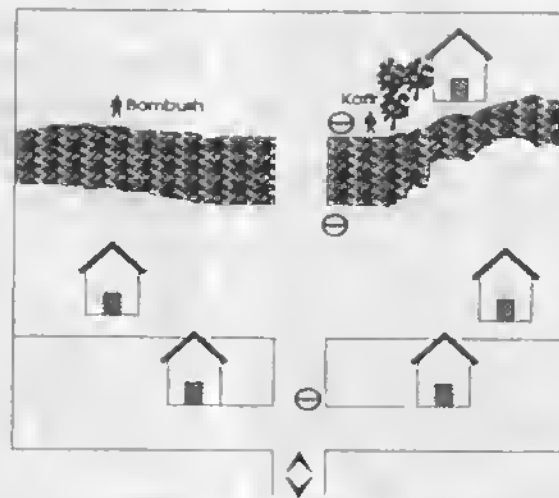
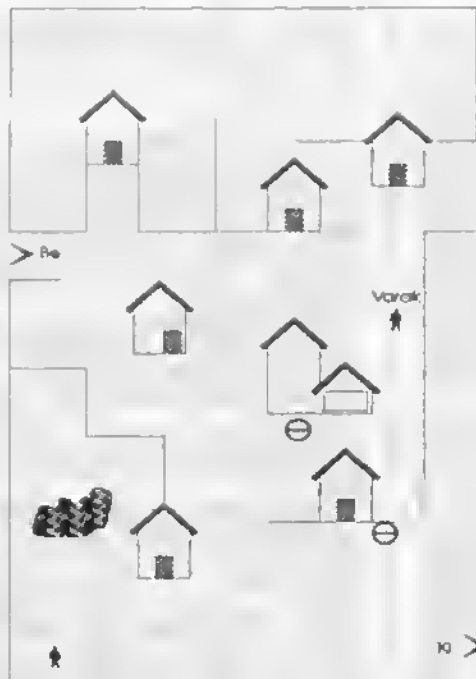
Mászkálás közben új manüpentek lépnek életbe. A *FLEE*-vel több lépést menetelgetünk, a *CAMP* használatával pedig a vandógszobákhoz hasonló menüt kapunk: *FIX*; megpróbál megjavítani egy eltört tárgyat; *LEARN*: a varázsló memorizál egy varázslatot; *SLEEP*; alvással gyűjt anergiát. A *WATCH* penttal őt állíthatunk, a *HUNT*-tal pedig elküldhetünk valakit vadászni. Az éhes karaktereket ételemszarűen időről-időre meg kell etetni ("EAT-etni") egy kis *Food*-dal, ha pedig elfáradna (*TIRE*d), akkor adjunk neki *Sermit*-et vagy egyéb nyálanksgót. A *Sanctuary* és *Guest House* helyeken nyugodtan pihenhetünk (csak az utóbbiakban kell nómi pénzt is fizetni). A harc leírására most nem vesztgetjük az időt: a nagy térképen be vannak jelölve a támadási helyek (főleg átjáróknál, özörosekban vagy hidaknál) és a harc a szokásos módon zajlik. Miután győztünk, nyilvánvalóan kirebeljük a hullákat (ha mást nem, pénzt általában mindogyiknél lelünk).

Hát akkor térjünk vlesza a játékhöz. *Soldainról* már volt szó valshol, ahonnan valami *Azdamus* nevű lickó hirdatott 100+ÁFA-ért egy elodó *Sabano* varázskönyvet. Ez egy *Marmais* vídákán található dwarf lalú. *Azdamus* altján pedig nam árt kopogni (*KNOCK*)...

A király udvarában az elf herceg arról beszélt, hogy a rokonai *Trilliad* földjén élnek. Arról viszont nem beszélt, hogy oda csak ogyatlan átjáró vezet a hegyeken keresztül, sőt, azt sem említette, hogy ez egy kicsit zűrés hely. Van néhány kük-lepsz, meg varázsló ott az átjáróban. Így

▽ No, jól bementünk az erdőbe ezzel a játékkal





## Lymeric

## Dwarf Home

Iohál mindenkinek nagyon kellemes szórakozási kíváncsi az ottani átkeléshez (meg azt, hogy egy kicsit turbózza meg a karakterek tulajdonságait). Megy, megy, mondgél a társulat, aztán egyszerre találkozik Ovarral, aki szerint nem lenne egy rossz ötlet lólnunk, he Hissenben beugornánk Crezimashoz. Illetve Crezimashoz, mert mint később kiderült, ez nem egy személy, hanem egy dungeon neve. Aztán regél egy *Enemy HQ*-ról is, ahol egy scrollt valamint egy ládika (benné 11 rubinnal) vár bennünket. (Ilyen elég sok lesz.) Az említett helyeken persze egyéb dolgok is várnak bennünket...

Egy verázsló erről fecseg, hogy Fizkretó oladásl listára tette *Zoxinn* varázskönyvét, tehát hozzá is beugorhatnánk, *Shiran*-ben lelk. Problémák adódnak egy bizonyos amulettel kapcsolatban is, ugyanis mindenki azt keresi. Egy info szerint egy *Pelkenpfi* nevű tagot esetleg rá lehet bérni, hogy szíjon egy-két barátit szót róla. Van egyébként egy Kemkezer nevű haverja is... Véletlenül őt is *Shiran*-ben lelnak.

Persze ezek csak ilyen kis epróságok voltak, most egy kicsit bővebb merülés következik a helyszínekbe. A főtérképen mindenki utánanézhet a helyszíneknek, térkép csak arról lesz, ami több részből áll.

### Sanctuary

Jó kis hely, a szállás és a kaja ingyen van.

### Dwarf Home

Hát itt nem nagyon sikerült sok értelmeset csinálni, mert úgy általában minden ajtó zárva volt. A középső részen álló Vörök azért annyit elmondott, hogy ha dwarf berátnak mondjuk megunket, ekkor esetleg kaphatunk néhány jótanácsot. Azt is említette, hogy a szílgeten lehet nyugodtan kutakodni, csak fizessük le a kapitányt.

### Guest House

Van belőle egy pár, de egyébként semmi különös. A szállás 8-9 coin szokott lenni.

### Torony

Randkívül kedvas hely. Már várják az embert különféle egyedekek...

### Lymeric

Itt is zörtkörű rendezvények folynak, mert itt sem lehet bemenni sehova. Darwood hídjánál viszont találkozzunk két figurával. Az egyik (Kafir) erről beszél, hogy a kocsmórostól kellene érdeklődnünk a kapitányról. (De jópofa ha beengedne, mi érdeklődnénk is...) He viszont *Luffinta* (kaja) vágyunk, akkor azt *Sertuz* környékén találhatunk magunknak. Bombus azt mondja, hogy ha dwarfok társaságára vágyunk, akkor keressük őket *Merna*-ben, *Phalengben* és *Kendarben* (tehát a környéken is). Ezenkívül még megtudjuk látni azt is, hogy az ünnep kezdete *Mondarban* lesz.

### Theldair

Semmi különös nem történt. Az sem derült ki, hogy egyáltalán kik laknak ebben a felületben, bár különösebben nem is érdeklődtünk utánuk. Mivel semmi be nem vettük minket, megsértődünk és nem is csinálunk róla térképet.

### Sumruna

(térkép a túloldalon)

Na, ez már egy sűrűbb hely, sokféle esemény. Most csak úgy általában summázzuk az eseményeket:

Az *Enemy HQ* rendkívül hívogatóan tekint a turistákra. Mindössze hét emelet magas. Semmi érdekes. Ja, van benn "néhány" kellemetlen fickó. Minden szinten, szinte mindenki. Miután kipucoltuk, a főtérképen megtaláljuk azt a scrollt, amiről valamikor régen már felhívtuk a figyelmünket valaki, akinek a nevét már — szintén régen — elfelejtettük. A scroll e *Trillia*-dot ellenőrzés miatt tartó ellenséges hordék szakasz számát és szintjét tartalmazza (például *Kherbulben* 12 szakasz van és 5-ös szintűek). A ládában természetesen még ott van az a halom rubin is, emiről az Elfeledett Jóberát tájékoztatt. Azt elvisszük szüvenlnek.

Van egy csomó épület, ami ugyanúgy funkcionál, mint a *Port Avurben* levő hasonló házikók:

**Weapon Store:** Fegyverbolt. Ugyanazok a cuccok kaphatók, mint *Port Avurben*.

**Guest House:** Szállás 7 coin.

**Armory:** A páncélok elkészítéséért ideje — a

minőségétől függően — 1-8 nap lehet. **Magic School:** 375-ért fejldhetnek a verázslók.

**Supply Shop:** Különböző cuccok, nincs véltózás a port ovurához képest.

Itt is lehet dolgoztatni azokat a karaktereket, akiknek van valamilyen pénz hozó szakmájuk (*Gemcutter:* 8; *Metal Smith:* 8)

Attól függően, hogy milyen napszakban érkezünk a városba, különböző figurák bukkannak fel, akik az alábbi dolgokról beszélnek (ebben már benne vannak a kocsmában megvendégelt fickók infó is):

— ha *Kharin*-be vetődünk, akkor be kellene kopogtatnunk *Keldan* ajtaján;

— *Desson* valahol a *Kristálykastély* névre hallgató épületben lapul;

— *Efenor* a királyi kastélyban lakik, és tud valamit az unikornisról;

— *Shadrin* vidéke azelőtt a heflingoké volt, de mostanság ogrék békítáznak orrafele. Ha tehát a rossz sorsunk arcaitól szólt, akkor nem ártana vezetőt fogadnunk;

— *Patros* kapitány tud valamit egy bizonyos passzusról, és általában este felé szokott a *Tavern*-ben tartózkodni;

— *Gourney* (reggel 7 után a *Tavern*-ben) jó barátja *Dermen*-nek. Mindig együtt imádkoznak különböző templomokban, de a kedvencük *Kharbel* délkeleti részén van;

— *Obuan* (ha épp ott érjük a kocsmában) megsúgja, hogy *Plyan* nyugati részén, egy téglaházban egy vaskor lelölhető. Meg lehet, hogy *Darvala*-ben is...

### Chy of Merg:

Mindjárt a kopuban erre figyelmeztet az ór, hogy ne vegyünk "methreal ermost", mert az értelmes az egészségre. (Egyébként eket veleki venni?) A másik ór meg azon véleményének ad hangot, hogy a sumrunai harci iskola történetáro egy átok tett pontot. (Érdekes. Pedig amikor ott jértünk, még egészen egyben voltak. Zajlik ez élet...)

Néhány info a városokban a szokásos témakörökből: *Gemcutter* és *Carpenter* 6 coin dízel (a *Metal Smith* meg megnézi, ekit érkefel), szállás a *Guest House*-ben szintén 6, a *Magic School* 350, *Supply Shop*, *Food Store* és *Weapon Store* pedig ugyanaz, mint máshol.



He véletlenül betávoznánk e Museumba, akkor itt is egy amulett körül az érdeklődés középpontjába: azt mondják, hogy ugyan hozzuk már el nekik, mert nélküli Hades kemencéje nem nagyon ékei rendszeren égni. Esőtleg tudnak helyette odni egy koronát, amit egy borzalmas nevű fiók viselt (a nevét nem írjuk ide, mert azt hiszik, hogy nyomdahi). Persze, az nem biztos, hogy azt oda is adják! Majd még eldöntik...

A főtéren éldogéló Clero azt tanácsolja, hogy a Lymericban élő Remuldánál érdeklődhetünk Ishban varázskönyvről. (Lymericben? Jo, ott volt Remulda? Egészen megfelfedeztünk róla. Mindegy, ha gondoljátok, csak menjetek vissza oda...) Aztán még megjegyzi azt is, hogy Foy királynőnek segítségre lenne szüksége. Clero szomszédja (Luniker) meg ésásra biztat bennünket: Ming után Khrissben lesz a legjobb éskélődni.

A kocsmá szokás szerint tele van sötét figurákkal. Közülük a legsötétebb Ruknet, akinek az a véleménye, hogy Suebgurban dőreség lenne 'Ster' nélkül kutakodni — ott ugyanis az a "kulos". A "kulos" itt ennyit tesz, hogy amikor belépünk oda, akkor az ajtónélőnek ezt a azért kell mondanunk. Vadászni a legjobb Trilliadban (azt mondják legyen van a keja), ha pedig valamilyen lermérel találkoznánk, akkor a FOOD jelzővel rögtön kiverhetünk belőle némi élelmet.

Lemior három elt nővéréről beszél. Most kivételosen nem a Tschehow nevű ogre bárd alkotásáról van szó — ez egy másik három nővér. Baelin tud is az egyikről (Theldairben é). Korhan szerint a dwarfok tudják Badengidar titkát. Thoren kolléga említést tesz egy újabb kapitányról (a neve bizonyára közérdeklődésre tart számot:

Tomde), aki Krakan Baylg közlekedik. A kapitányt előhalászva azt az infot kapjuk, hogy éppen indulni készül (nem baj, mi nem mentünk el vele). He Lokhan véletlenül megtalálónk a fogadóban, akkor fahólenül kérdezzük ki az 'éven malda' témakörben, mert elképesztő dolgot fog mondani: tőlük fogunk megtanulni énekelni (már omennyiben meg tudjuk mondani a dal címét, amit meg akarunk tanulni). Volt még valaki? Ja, egy részeg: azt mondja názzunk be egy heverjához Kharinban — a neve Puger.

Ennyi talán elég is volt ebből a városból. Mielőtt újabb érthetetlen nevek bukkannának elő, hagyjuk a hátunk mögött.

### Kharin

Itt vár bennünket Turben, aki szerint Pax (az egyik lsten) Piyaben alussza álmát. Templome Rosus nyugati részén van. Itt majd használatba kell vennünk a Lenst (mondtuk, hogy vegyetek!), és megtudunk négy nevet: (Na végre! Nem tudtam mi hiányzott a lelki békémhez! — CoVboy) Ishtham, Sermilan, Idelloz, Obotom. Az Amoryban lehet kapni olyan páncélt (Methreal Armor), amiktől az előbb annyira óvott bennünket az ő. Mi nem vettünk, de he veleki akar, ekkor beleinvestálhat 900 colnt, és várhat 8 napot, amíg elkészül.

Még egy pár info: Shadrin környékére vetődve illendő lenne tanulni a belépés előtt. Van ott valami scroll, amiről Kemkezar körül kellene érdeklődni. Fubemel vidékén (oda majd egy telepértel fogunk kijutni) el kellene majd néznünk Kharon felé.

Egyébként valahol még Sumrunában említették, hogy ha Kharinban járunk, akkor kopogtassunk Kolden ajtaján. Őt meg is találtuk, és kopogtattunk nála — azért viszont már nem mentünk vissza Sumruná-

ba, hogy megkérdezzük, hogy most miért is kellett nála kopogtatnunk... Ráadásul még a morgi részeg boróját sem találtuk meg. De szomorú egy hely ez!...

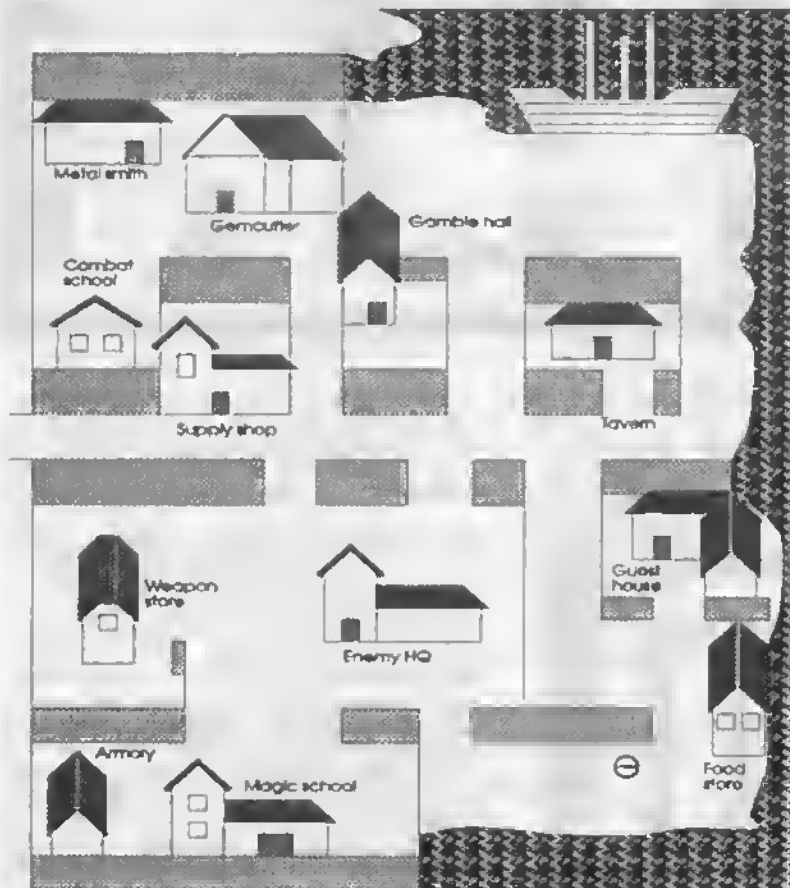
### Castle Udar

Ez viszont már egy nagyon vidám hely lesz! Itt minden van, mi szem-szójnek kelendornek ingerel Remélhetőleg mindenki vésérolt a kereskedőktől kockákat, gúllakat és gömböket, mert a teleporthoz ezek kelljen fognak. (Mondtuk, hogy vegyetek — miért nem vettetek?) A teleport a három tárgy kombinációjával működik, majd elképesztően rövidítésekkel hivatkozunk rájuk (P: Pyramid; C: Cube; S: Sphere).

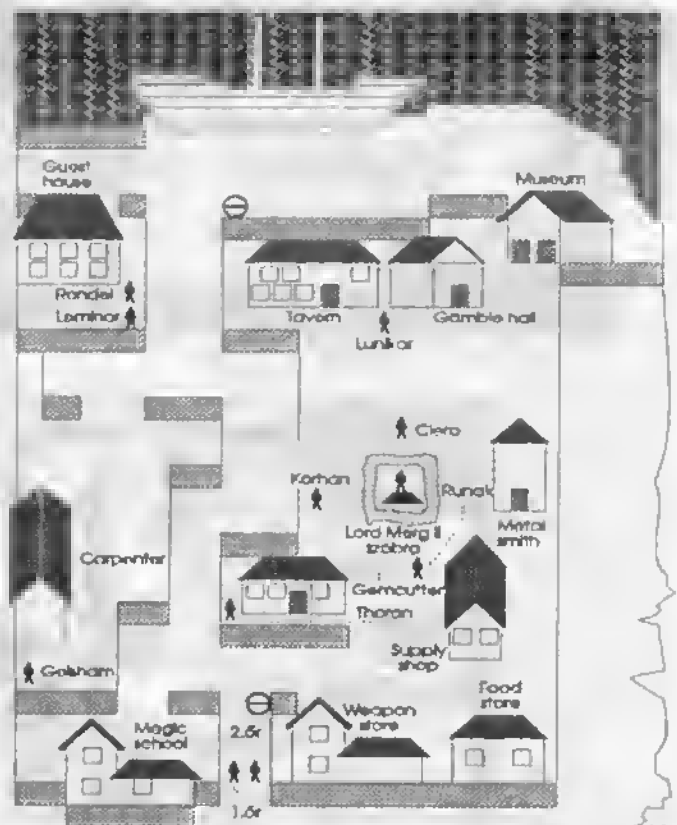
Itt egyébként megcsúgják, hogy he belépünk a dungeon egyik színtjére (Crozimes), akkor ott lesz egy kis forró láva. Oda tehát cipő (Boots) nélkül ne nagyon menjünk... (Jaj, de káááá! Azt elfelejtettük mondani, hogy vegyetek cipőt valamelyik Supply Shopban. Igazén vahettek volna megalotól is! Miért nem gondoltuk a jövőre? Mr bezzeg hoztunk magunkkal!) Az egyszer már említett Hades-kemencéről itt új hírek érkeznek: Sargoz üvegével volt kapcsolatban — de vajon mi lehet az, és hol van?

A Guest Room e szokásos, a Throne Roomben semmi különös, viszont kellemes meglepetés, hogy itt is van Knights' Room: ha ez induló hat fős társuletból a történelem viharai kifűttak volna néhányat, ekkor itt két figurát is bevehetünk a csapatba: Eldait (elf carpenter) és Roggát (dwarf mat.hemmer).

A legérdekesebb természetesen a dungeonbe vezető lépcső lesz. Ehhez előljáróban két megjegyzés: Itt kivételosen bent is megtámadhatnak; a lóáááá Pickkel vagy Shovelal kinyitva mindenféle csocsebecsék kerülnek hozzánk.



Sumruna

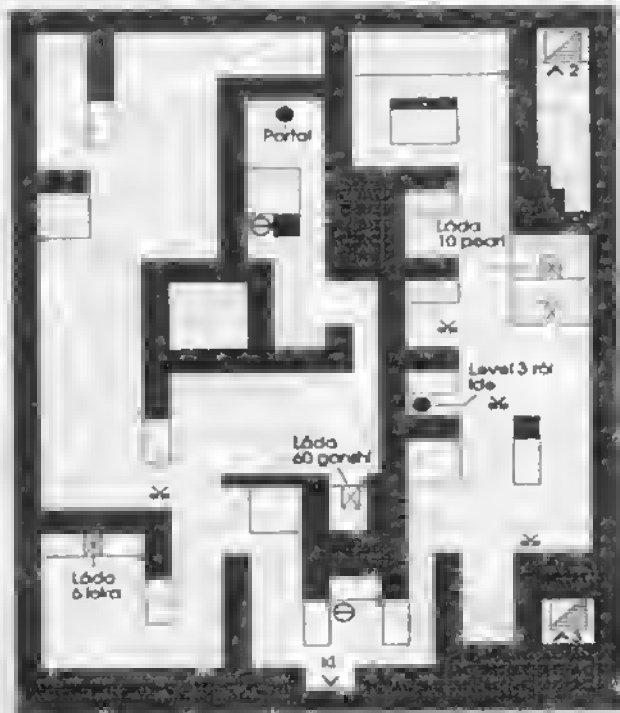


Merg

Level 1

Level 2

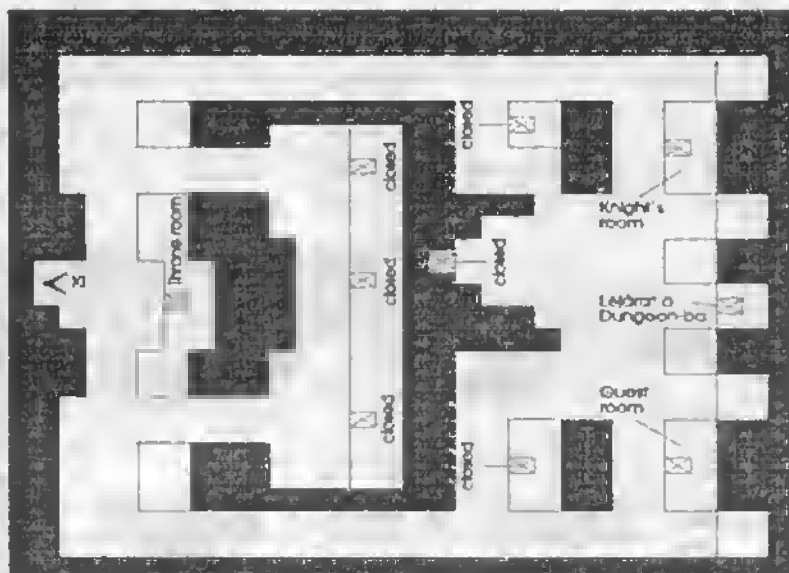
Castle  
Udar



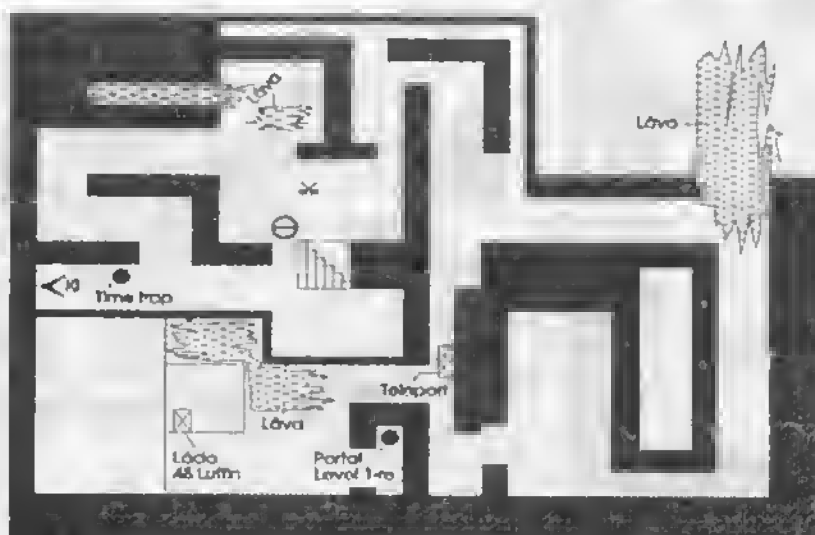
**Level 1:** Az első ládában 60 db Gonshi van (nem ért elvinni), a másodikban 6 db Loka, a harmadikban pedig 10 db gyöngy (Pearl). A gyöngyök valószínűleg mérgezőek lehetnek, mert a karakter megbetegedhet tőlük. Ilyenkor segít egy kis *Medicine*. Az 1. táblán a dungeon nevét látjuk (Crezimas), a 2. tábla pedig arról tájékoztat, hogy a közelben levő portal a titkos lépcsőhöz vezet. A titkos lépcső meg a harmadik szintre vezet, de mivel szeretjük a rendszerességet, először is a 2. szintre vezető lépcsőt vesszük használatba.

**Level 2:** Itt úgy látszik, a ládáknál a 48-as szám dominál. Az első két ládából 48 db *Sermin* és *Potion* kerül hozzánk, a harmadikban ugyanennyi *Nift* van. Az utóbbiak inkább jobb helyen tesznek a ládában, mert egy mérgezett tű azúrása is jár hozzájuk. Azt viszont már abszolút nem tudjuk, hogy az az üveg tej mit kereshet ott?!

**Level 3:** Ide az első szint titkos lépcsőjéről jutunk. Ez a lávák helyszíne, tehát már mindenképpen csizmát viselve sétáljunk be ide. Van egy láda is (48 *Luffin*), de a teleport tesz a legérdekesebb moka. A gömböket, gúlákat és kockákat a USE paranccsal tudjuk belerakni. Ha jó a kombináció (van egy pár), akkor a teleport aktiválódik és átpakol bennünket valahova. Ezeket a variációkat találtuk:



Level 3



**P-C-S:** Pheronba, a királyi kastélytól északkeletre teleportál bennünket.  
**S-P-P:** Sholderad közepén lyukadunk ki;  
**C-P-S:** Fubernelba, az X=67, Y=86 koordinátára repít;  
**P-S-C:** Trilliadba, az X=93, Y=69 koordinátára teleportál minket.

(Ha valakinek még van kedve, akkor próbálgathat kombinációkat, de mi csak ezeket találtuk.)

Most két olyan hely jön, amit csak a teleportok (vagy egy másik is) segítségével tudunk megközelíteni. Az egyik Sholderad, a másik pedig Fubernel vidéke. Kezdjük az előbbivel.

Itt is egy csomó mókás dologra bukkanunk, kedve rögtön az EM Maidennel, akiről annyit tudunk, hogy valamilyen éneke tanítana bennünket — már amennyiben tudnánk az ének címét. (Akit érdekel a dolog, az szedje ki valakiből. Nekünk jobb szórakozásunk is akadt.)

Ha elcsúszunk ahhoz a templomhoz, amit Rosus nyugati vidékén említettek nekünk, akkor ott a lancesóknak használatával meg tudhatunk újabb négy nevet. Találunk még a szakácsa gombákon kívül mágikus növényeket (*Magic Plants*) is. Lásd néhány szakadék, tehát nem árt, ha beszerzünk Ropót valamelyik shopban. A terület nyugati részén egy téglaházat (*Brick Building*) találunk, ahol az agyik alvó Istent őrzik.



## Shiran

A házak már teljesen megszokott módon zárva vannak. Sok érdekeseget így nem találunk, kivéve a Mágikus Fát a teli közepén. Alul gallyak vannak, de mielőtt megpróbálnánk felvenni őket, egy erős varázslat csap nyakunk bennünket. Shlr-aka megakadályozza, hogy felvegyük az égakat...

## Knessos

Szép nagy város. Először a szokásos infók, tömörítve: *Combat School* 125 coin; *Archery School* 110; *Guest House* 3 coin. A többi ugyanaz, mint addig.

Az első látogatás természetesen az *Enemy HQ*-hoz vezet. Miután küstöttünk belőle mindenkit, 14 rubin a jutalom, valamint egy másik scroll, ami az ezen a területen talvó részeket (étjárókat) őrző szakácsok számát/szintjét tartalmazza. Azért ezt latjuk: *Dakland* 5/4; *Fiztnz* 7/4; *Darvale* 6/6; *Rosus* 6/3; *Seldorad* 5/5; *Khria* 6/4; *Trillad* 4/4; *Bihun* 2/4.

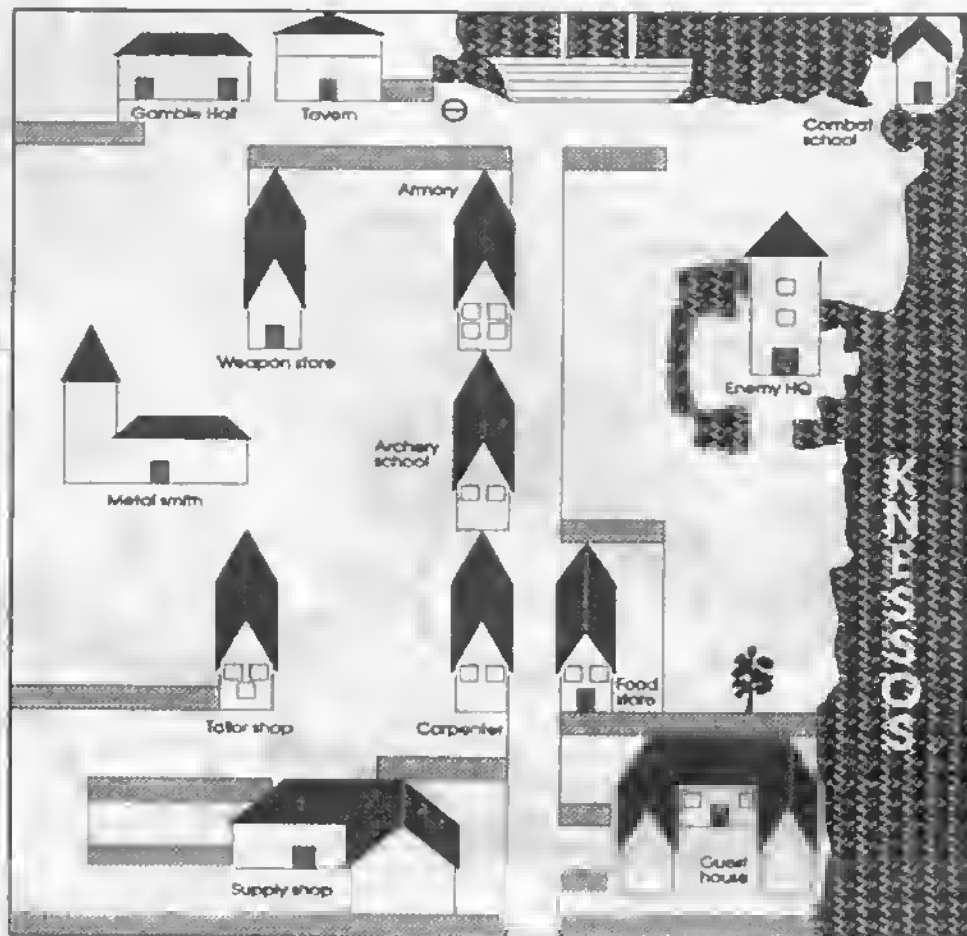
Nyilvánvalóan egy csomó infót is összeszikipkázhatunk:

- egy öreg fickó tud felvilágosítást adni egy Ghorig nevű varázslóról;
- az allanséges orók parancsnoka Azrael névre hallgat;
- a másik ör Ugdobart omlagati, aki *Shiranba* való (talán ő tud valamit a mágikus fáról);

— szó asik *Thakassról*, a varázsló szigatéréről (*Wizard's Isle*) is, de ez is egyike azon helyeknek, amit nagyon nem sikerült megtalálnunk (talán a telepportaknál még van valamilyen kombináció);

— Goblin elmabelli képességeit illetően inkább nem nyilatkozunk. Az még elviselehető, hogy szerinte al kéna olvasnunk a Törvénykönyvet (*Rule Book*), de azzal már nem tudunk mit kezdeni, hogy e környék jellegzetes állatai a hódil kacsák, amik elvesztették a tollaikat, de még mindig nagyon ravaszak...

Ennyit erről.



## Knessos

Fogalmunk sincs, hogy a *Fubarnel* sziget a főterképen belül merre helyezkedhet el, így tehát külön térképet csináltunk róla. Egy csomó vándor akad majd ez utunkba: Emin szerint Pindall a varázslás tudományát tanulmányozta a *Crystal Castle* névű hallgató kristálykastélyban, és az ogra király egy láncot visal (talán azon függ az az átkozott amulett?). Egy korszakodó 24-én *Magical Pyramid*-ot árul. Fogalmunk sincs, mire jó, de azért biztos nem árt meg, ha megvesszük tőle. Van egy *Nift* mező is.

## Bondell

Lustaság föl egészség alapon megspóroltuk a tärképet róla. Sok szó esett róla idáig, de merhára nem találunk bent sammit. Kint az úton volt egy öreg hölgy, aki 50 karizma alatt szóba se áll senkivel. Akinak meg több van, annak meg azt mondja, hogy ölje meg az ogrékat. Hát az aztán egy hasznos jótanácsi...

## Temple

Itt megint használatba vesszük a nagyfőlancesóknak (*Lens*), és újabb négy nevet tudunk meg: *Vraemon*, *Ettah*, *Yalindar*, *Tiz*.

## Delkona

Ez is egy nagyobb város. A kaput *Guards HQ* őrzí és egy 100 coinba kerülő passzus ellenében lehet bejutni (az csak egyszeri belépésre jó).

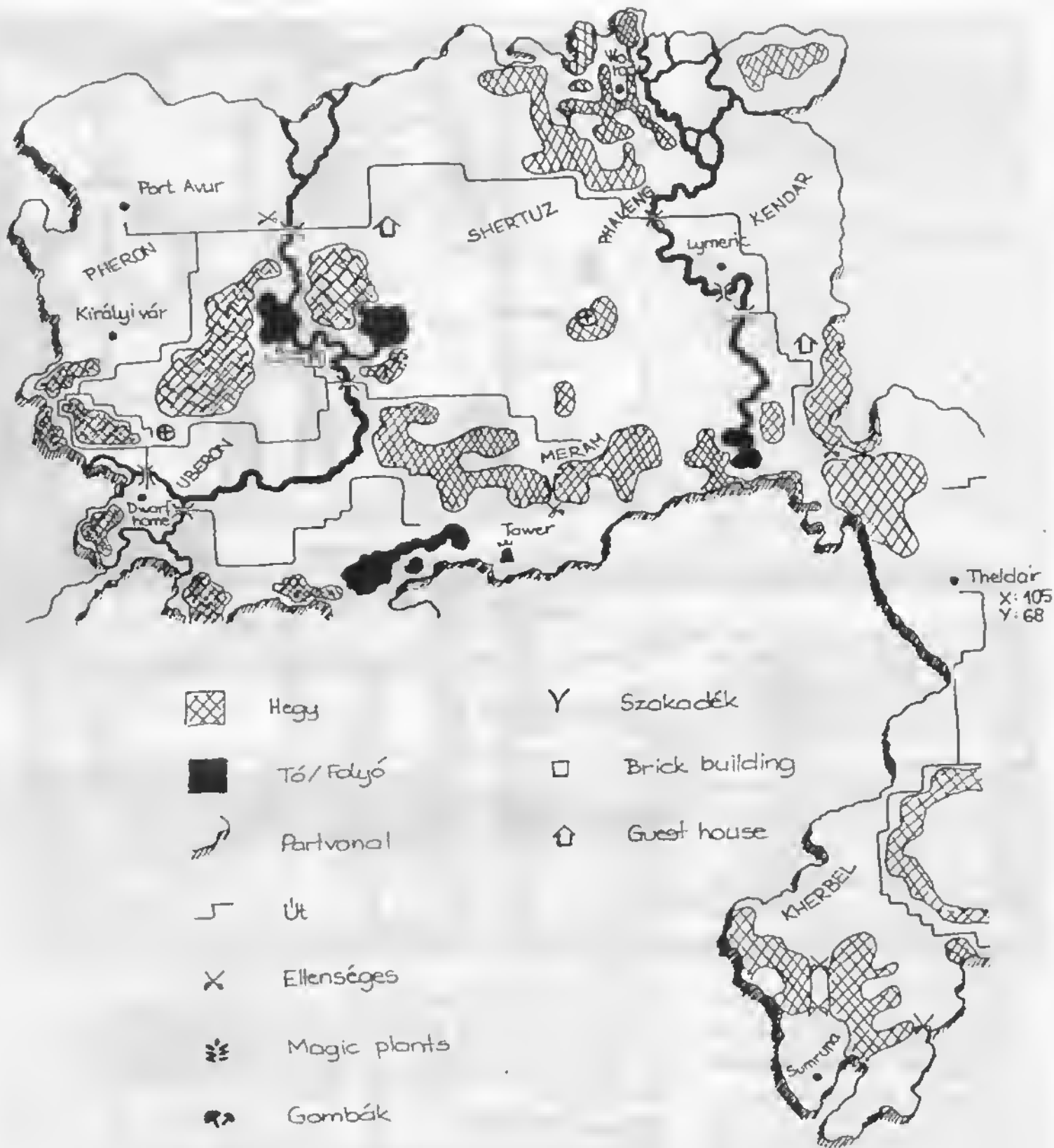
Városi infók: *Carpenter* és *Metal Smith* 7 coin fizetség/óra; *Archery* 200; *Magic School* 220. A többi ugyanaz. Aprópó: az *Armoryban* a *Grnd Sword* 525-én hozzáférhető, a pénccalok alkészülési ideje 1-5 nap.

A *Towerben* a szokásos társulatiat kell egyoncsapkodnunk, aztán felvethetjük a rubinainkat (15 db) és az étjárókat őrző szakácsok infoscralliját (*Kuskunn* 3/5; *Heavenly* 4/4; *Fubarnel* 6/7; *Isle of Giants* 9/7; *Isle of Ice* 4/6). Jó kérdés, hogy hol vannak ezek a helyek. Odatalálni nem tudunk, de valószínűleg a *Fubarnellal* szomszódos szigetek lettek így elkoraszítva.

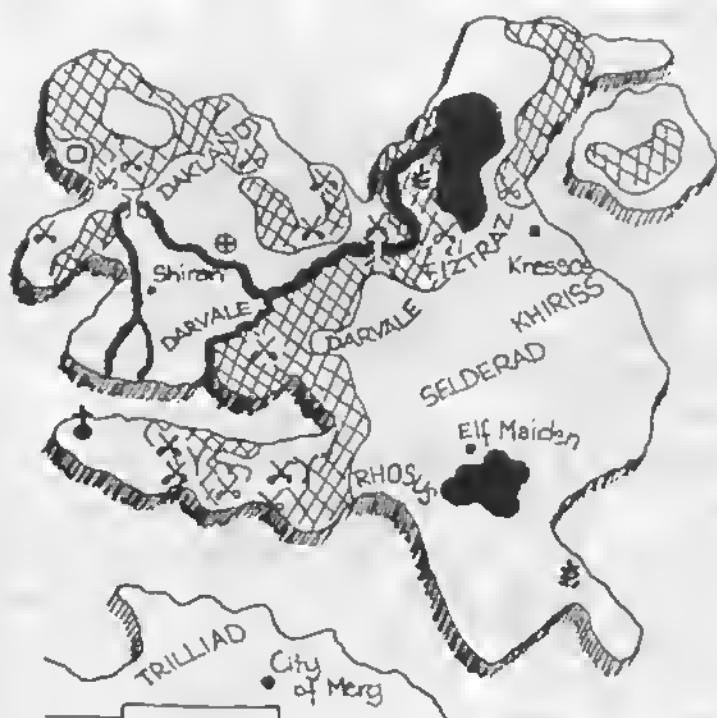
A *Libraryban* hosszas feltáratás kapunk *Khazanról*, amit az alábbiakban summázunk: *Khazan* névre hallgat az a nagy víz-alatti csatorna, amelyet oly sok éven keresztül áphettek Eldan munkással. Két bejárata van: *Fubarnel* és *Heavenly*. Négy szintjét léposók kötik össze, az ötödikről pedig el lehet jutni az *Elveszett Látok* termébe. A terem négy sarkében négy portal van. Meg egy ötödik is az északnyugati részén. Ennyi. Talán ezek a portálok vezetnek ezekre a részekre, amelyeket nagyon nem akarült megtalálnunk... Itt még felhívják a figyelmünket, hogy a keofli könyvtárban *Sharra* legendájáról olvashatunk. Azonkívül az egyik fickó egy aifról ragól, és ha 'aif' kérdést teszünk fel neki, akkor azt mondja, hogy *Ganevar* azt szeretné, ha bepillantának az abeliszok városába (az említett fickó egyébként a delkonai kocsmában szokta az idejét és a pénzét multatni).

A kocsmában megint egy csomó fickó üldögél, akiknek természetesen megint randkívül fel van véve a nyelve, de még egy csomó egyéb információs forrásunk van:

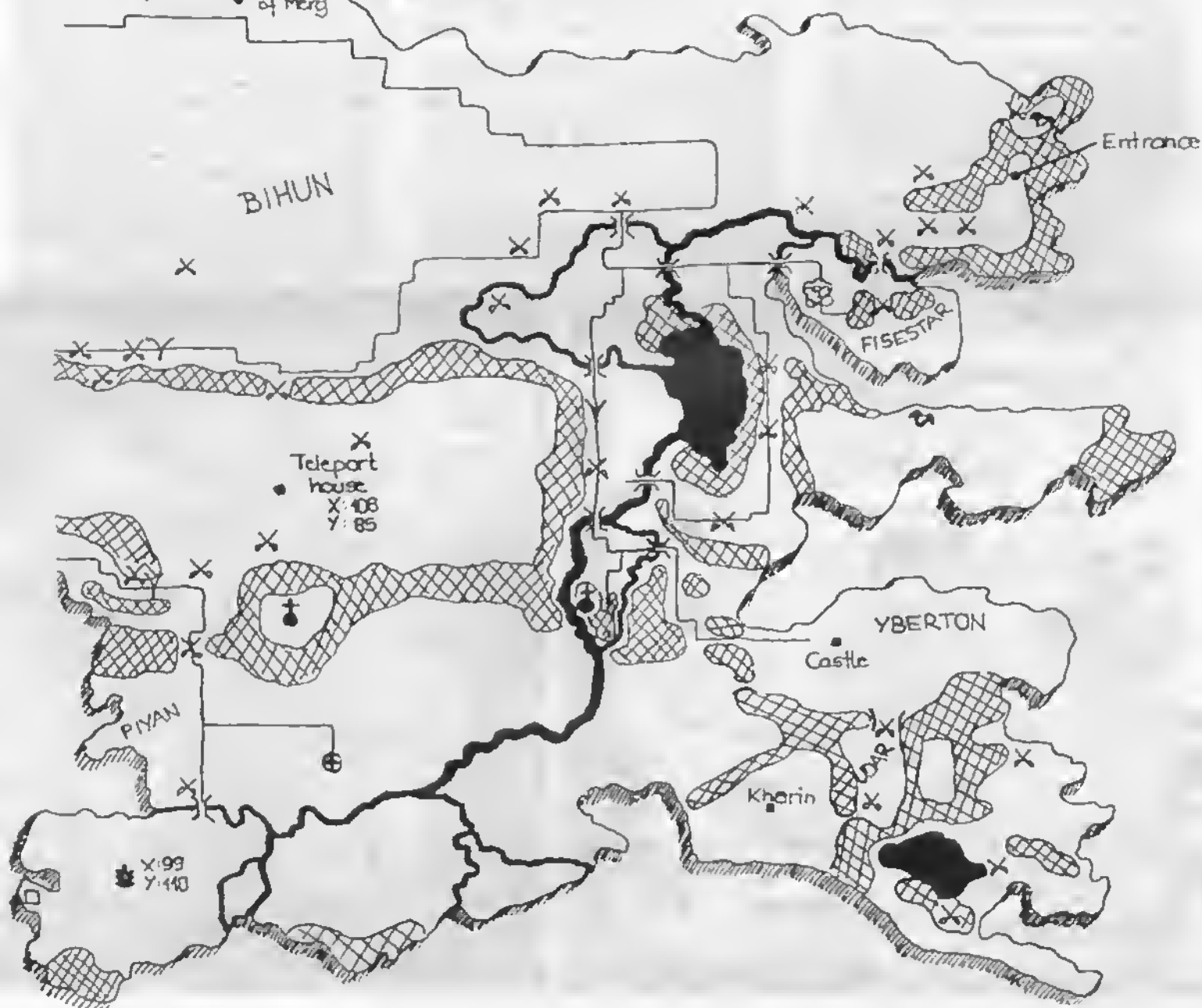
— Stavko azt mondja, hogy a három kar közül az egyik *Darvale*-ben van. A három kar egyszerre kell majd lonyamni.







Einözést, hogy egy kicsit furcsán alakul ki a tóterkép, de először is húszegynéhány A4-es füzetlepből kellett valami emberi méretre kicsinyíteni, másrészt ha meg csak A4-esbe csúsznánk meg, akkor nem nagyon lett volna hely a városok és megyék nevei beírására. Szerintünk ezért tájékozódáshoz elég jól tudjék majd használni, mert úgy-ehogy méreterányos.



— Stavko szól még az Elveszett Dungeonról is néhány keresetlen szót (különös tekintettel Llockheanra, aki szerint sötétben mászkálni);

— Bobo szerint Fozimar, a varázsló, növelheti a tanulási képességünket. *Bandellben* lakik, (igen? És ott hol?);

— Tiko tájékoztat róla, hogy *Luffim* áshatunk *Kuskunnon*;

— Tombul erre figyelmeztet, hogy ne járjunk szarancsejéteket a bünberlangban, mert mi is ugyanúgy tönkremegyünk, mint ő. Ez ugyan nem újdonság, az viszont már érdekes, hogy ő egy varázsamuletet (I) jászott el. Egy *Feruk* nevű fickó vette meg tőle, amikor pénzszavárba került. *Feruk* egy gazdag kereskedő, aki valahol itt él, *Fubernelben*;

— az órák szerint *Leksa* minden teleportról tud. Hát ekkor ő a mi emberünk! Csak az a baj, hogy 1.00-kor távozott. (Aki ekkor, megérthetja, amíg visszajön. Ha egyáltalán visszajön...);

— Genavart, a ducás öket megtaláljuk a kocsmában (a könyvtárban említették), aki azt mondja, hogy *Murdar* kapitány egyik nője *Sumrunában* lakik, de *Murdar* is itt szokott lenni dél körül;

— *Murdar* csak néha szokott itt lenni dél körül, de amikor itt van, akkor figyelmünkbe ajánlja *Shendyt* (úgyis mindig arra hajózik).

Hátro van még egy bizonyos teleport leírása, amelyre egy mező közepén bukunkunk rá (a főtérkép közepé tájékán van, *Bihumtól* délre). Ez is gúle-gómb-kocka variációkkal működik. Itt is lehet próbálkozni, mi összesen 4 működő kombinációt találtunk:

P-S-P: Ez is az imént leírt *Fubernel* szigetre visz bennünket, de ennan visszateleportálni már nem lehet ide;

C-C-C: *Trilliadbe* repít. *Merg városának* a közelébe;

S-S-C: *Pheronbe* jutunk, a királyi kastély közelébe;

C-P-P: Ez a teleporttól délre levő kastélyba juttat, amit másképpen nem lehet megközelíteni (minden oldalról hegyek zárják körül).

Ez utóbbi kombináció igen érdekes felhasználásra juttat bennünket: a kastélyban ugyanis nem mást őriznek, mint az elvesztett *Mágikus Mécsest*! Ez csodálatosan és közben néha betűnk a képbe *Dreax* arcája is.

Mint a kommentárok is mutatták, a játékot nem sikerült végigjátszani. Valahol viszont említették, hogy a három kert egyszerre kell lenyomva tartani — talán így el lehetne azedni a varázsgyertyát az ematványról. Egy ilyen karos épületet találtunk is (be van jelölve a térképen), de a kert csak úgy lehet lenyomva tartani, ha az egyik karakterünket rajta hagyjuk (egyébként visszaugruk). Talán meg kellene találni a másik két kert is. Az átlalunk bejárt helyeken nem voltak, de mivel még egy csomó helyszínről történt említés a játék során, az nem kizárt, hogy valamelyik teleporthoz van még működő kombináció, vagy esetleg valakitől kaphatunk olyan információt, hogy hogyan is lehetne továbbjutni a játékban.

Még egy apróság. Egy kis berholás azoknak, akiknek nem tetszik, hogy fejleszteni kell a karaktereiket. A 4. oldalon talán nem jelent különösebb nehézséget meglesni a karakterek adatai (OF;09). 00-tól vannak a karakterek első paraméterei, \$10-tól kezdődik az első karakter etemínája, utána pedig a következő ötét, aztán jön újabb hetes csoportban az anergie — és így tovább. \$58-tól vannak az elméleti maximum értékek. Mi mondjuk FF-fel töltöttünk fel mindent

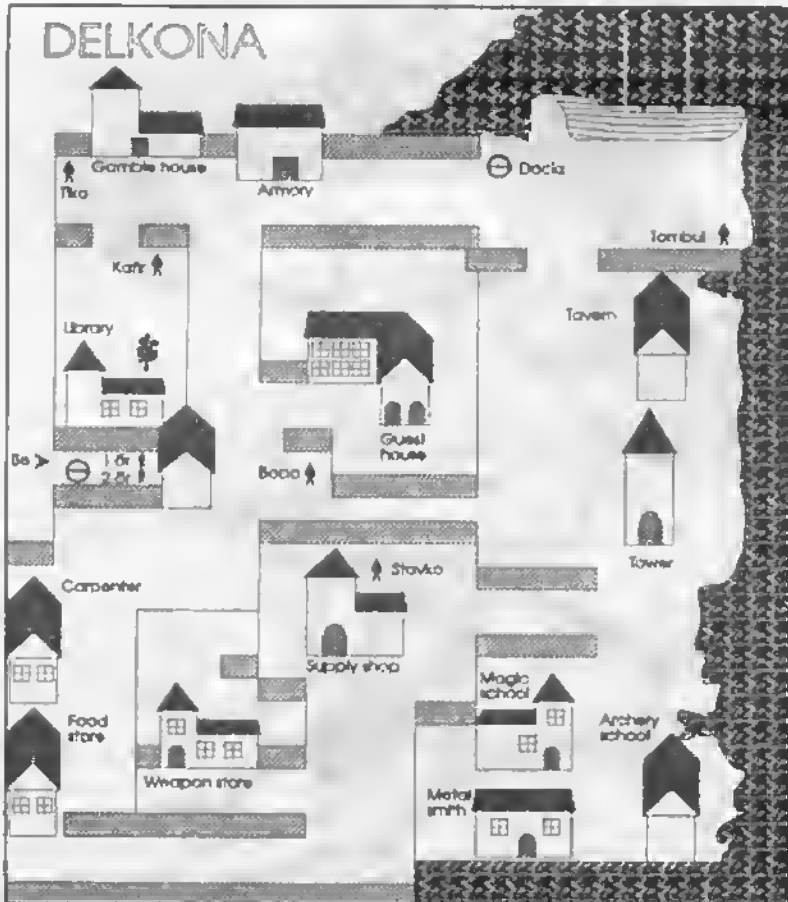
(mazonchisták vegyünk), de aki igazán gyors játékot akar, az természetesen minidanhova 00-t fog beírni.

Ennyi volt a leírás. Jó volt? Mindenki ért mindent? Igaz-een? Akkor mond meg, hogy *Leminer* megye, város, személy vagy tárgy-e? Nem talál! Ez egyébként jellemző az egész játék filozófiájára is. Célyszerű rögtön két számológéppel elkezdni a játékot: az egyiket játszól, a másikat pedig egy edetbáziskazelő vagy egy jobb szövegszerkesztő lut, amellyel tárolod és rendezod a begyűjtött információkat. Másképpen nehezen fog menni.

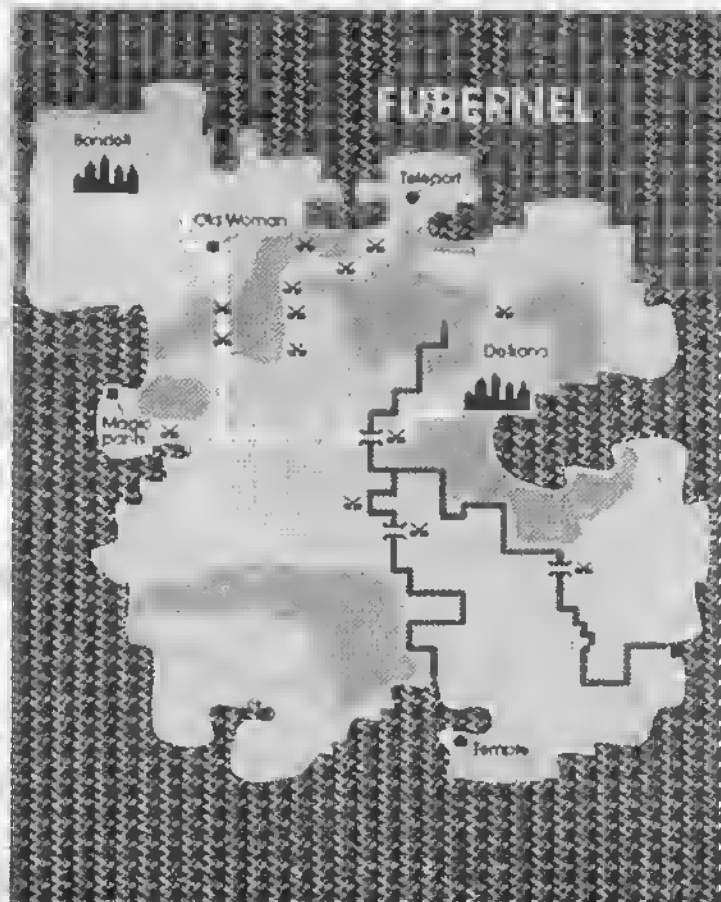
A játékot először PC-re edták ki, aztán onnan lrták át *Amigaro* és 64-re. A *MAGIC CANDLE*-konceptól nyilvánvalóan az volt, hogy a szerzők egy olyan játékot lrtanak, ami elég hosszas ideig odaköti majd a játékost a gép elé. Ahogy így elnézi az ember, ez mondjuk sikerült nekik. Egy kicsit túlságosan is. Így tehát inkább nem is az RPG-k közé kellene besorolnunk ezt a kis épróségot, hanem inkább az életjátékokhoz. Egy élet biztos ottlik, míg ezt lejátszod! Aki a *WINDWALKER*-t vagy a *TIMES OF LORE*-t egy kicsit hosszodealmasnak találta volna, az inkább el se kezdje ezt! (Vagy ha mégis elkezd, akkor majd rádobban, hogy azok egészen rövidkék voltak.) Azért csak próbáld ki — nem semmi ez a játék!

(Aztán nem ám engem plázkálni, hogy már megint mekkora leírásokat közölünk! Az OK, hogy a *SECRET OF MONKEY ISLAND*-nél nehezményezték néhányan, hogy he a marhaségek kimeradtak volna, ekkor nyugodtan le lehetett volna írni 3-4 oldalban is. Az igaz. De azok itt csak tippek voltak, meg néhány azó a játék kezeléséről... — CoVboy)

## DELKONA



## FUBERNEL



# RSI

## Demomaker

### V1.0)

Mióta csak demok és Intrek léteznek a számítógépeken, azóta találkozhatunk több-kövásbá kidolgozott demeszterkező programekkel is. Velamiker hajdanán (úgy '88 felé) elég nagy sikereket ért el a 64-es demoörűkek körében a Warriors of Darkness és isre alatt megjelent, meglehetősen egyszerű, de az akkori követelmányeknek tökéletesen megfelelő dememeker. (Úgy rómlík, már volt róla szó valamí CoV nevű adetherdezőben...) A program sikere szíme biztos volt, hiszen a segítségével mindenki gyorsan és pofenagyszerűen összeállíthatja saját demóját. Ennek megfelelően rövidesen egymást érték a különböző csoportok által készített Intro- és demomakerek, bár különösbben eredeti ötletet egyik sem mutatott fel. Ráadásul a szerkesztők által eléggé szűk keretek közé szerített lehetőségek rögtön a felszínre is hozták a demomakerek hátrányait: egyre-másra láttak napvilágot az egyazon kaptalára készült demok, amelyek így azennel el is vesztték a legfőbb vonzerejüket: az eredetiséget.

A demoozón a 16-bites számítógépek (és azon belül is az Amíge-sorozat) elterjedésével tetözött. Nyilvánvaló, hogy Amígán is villámgyorsan megjelentek a "számítógépes látványtechnikát támogató felhasználói segédprogramok", amit a kommunikáció egyszerűsége végett még mindig inkább "dememeker" néven emlegetnek. Ennek örömdre, mest a teljesség igénye nélkül, egy áttekintő jellegű leírást szeretnánk átnyújtani az egyik legjobban sikerült demomakerről, az RSI DEMO-MAKER 1.0-ről.

A program kivitelezése profi munkát takar, ami szinte már elvárható a sok legendás deme szerzőként közismert TCC Designtól. A program alapját az Amíga demoezés történetében csak szerint kűszöböt jelentő RED SECTOR megademo (Delta, Romeo Knight, Dr. C és Dark első közös pródukcióje) képezi: a demomaker főlemezán található ill. ahhoz felhasználható grafikká, zenák és ötletek nagy része ebből a programból származik.

Mit tud e program? Egy angol számítógépes szaklap a következőket írta róla: "Az RSI

DEMOMAKER azoknak nyújt segítséget, akik nem tudnak programozni, ugyanakkor viszont szeretnék demokat készíteni és rivalizálni Európa legjobb csoportjaival." Hmmm, hát lá... Szóval abban azért van egy árnyalatnyi túlzás, mert aki mendjúk ezzel a szerkesztővel próbálna versenyezni egy nevesebb democseppel, ne túl sok sikerálmányra számítsen! Ellenben kiválóan alkalmas belső használatra, saját szórakoztatásunkra — és nem utolsósorban mindazoknak, akik már végérványosan lemondtak arról, hogy valeha is megtanuljanak programozni. A programmal összeállíthatunk egy profil demel vektorekból, be-ekből, RGB plasmából, különböző méretű sorolokból, valamint még számos szekvénys elemből, amelyet korábban megjelent demokból megismerhettünk.

### Elemek kiválasztása

Miután betöltöttük a programot, a főmenüben találjuk magunkat. A képernyő két főnyeges részre oszlik: a felső (szürke) részen a parancsok sorakoznak, az alsó részen pedig a leendő deme szükséges építőelemek listája látható. A kurzornyílakkal, az egérrel vagy a perancs ablak nyílával remakül sorolozgathatunk az egyes elemek között, míg észre nem vesszük, hogy az összes elem ablaka üres — tehát azok feltöltése ránk vár. Ehhez nyújt segítséget a szürke ablak első sora, ahol az egyes opciók csak akkor használhatók, ha azok az adott szituációban értelmet kapnak.

LOAD: Egy újsbb menüben találjuk magunkat. A DFO: vagy egyéb drive kiválasztások mindig a szükséges alldirectory jelenik meg, a főkönyvtár a PARENT parancssal hívható le. A könyvtárban a nyílek segítségével mozoghatunk, a kiválasztott fájl a LOAD opcióval tölthető be. CANCEL-lel változtatás nélkül távozunk.

CLEAR: Egy korábban betöltött fájl törlése. Megjegyzendő, hogy csak akkor tölthetünk be egy új elemet, ha előtte a ré venatkozó memóriatorület üres volt (vagy előtte töröltük).

EDIT: Itt van lehetőségünk a grafikká, copper színek és a szövegek módosítására. A szöveg szerkesztése az alap angol betűkészlettel, valamint néhány speciális karakterrel lőrtánik, végül 'Enter'-rel fejeződik be. Az inzert módot a 'Del' megnyomásával kapeselhatjuk ki/be. A színek beállításánál egy raszterhurka edter áll rendelkezésünkre. A copperlistán belül a nyílekkel és az egérrel mászkálhatunk, a színeket az RGB táblázatban állíthatjuk be (ugyanaz a módszer éi a grafikká editálásónál is). CLEAR-rel töröljük az egész táblázatot, RESET-tel pedig visszaállíthatjuk az editálás előli állapotot. UNDO-ra visszaáll az utolsó változtatás előli helyzet. A VERLAUF (vajen hogy került ide ez a német szó?) két pozíció között átmenetet hoz létre, míg a COPY egy-egy csík másolását teszi lehetővé. Amennyiben meg vagyunk elégedve az eredménnyel, OK, ellenkzót esetben CANCEL.

SAVE: Az editálás befejezése után a színeket és szövegeket menthetjük el vele a munkalemezünkre.

### Zene

Mivel a zenák betöltése és lejátszása némileg eltér a szekvénystól, nézzünk egy konkrét példát! Válasszuk a MUSIC-ROUTINE címkét, az EDIT opcióit, majd a felkínált lehetőségek (néhány zeneszerkesztő lejátszó rutinja) közül a nekünk megfelelőt. Ez legyen mendjúk a NOISE-TRACKER. Ezután MUSIC, majd válasszuk a LOAD opcióit. A megjelenő könyvtárban válasszuk a TESTMUSIC vagy a MUSIC alldirectoryt (a későbbiekben egyébként itt lehet elhelyezni az általunk készített zenéket), aztán töltsünk be ennan egy szimpatikusnak tűnő fájl-t. Ez lehet például a MOD.BLAZZERING. Amikor ez megtörtént, felcsendül a zene és újra megjelenik a főképernyő, amelyen a MUSIC ON/OFF opcióval ki/bekepeselhetjük a dallem lejátszó rutinját. Az alatta levő sorban látjuk a szabad memória méretét, valamint az éppen működő zenalejátszó típusát. (Megjegyzés: Néha előfordul, hogy a MUSIC ON/OFF értelmezése megterdul — az egy apró programezői baklövás.)

### Részek megtervezése

A manapság divates demok általában több képernyőből vagy jelenetből állnak. Ha saját produkcióknkkal valamennyire hasonlítani akarunk hozzájuk, akkor először is szükség van arra, hogy meghatározzuk az egyes elemek lejátszásának sorrendjét. Például: a megjelenő szöveg után látunk egy vektorúrhalót, majd egy cepparplasmát, végül pedig egy sinussorrelt.

Lépjünk be a PATTERN EDITOR-be. A képernyő tetején az aktuális pattern sorszáma és neve található. Jelen esetben az a szám nulla, tehát az alsó részről van szó (minden sorszámozás nullával kezdődik). Egy sorral lejjebb a patterneket lekezelő opciók láthatók, alattuk pedig a 19 felsorolt democolem kapott helyet. A részek sorban, egymás után következnek, elhelyezésükre több módszer is kínálkozik:

- A menü nyílával menjünk az END OF DEMO patternre, és helyezzük el oda az általunk választott patternet egyikét. A kiválasztott rész az endpart helyére kerül, míg az utolsó pattern sorszáma eggyel növekszik. Ezzel a módszerrel

egymás után rakosgathatjuk össze a demo elemek, akár az ápitőköveket.

■ A másik lehetőség a korábban már definiált darabok fecsérlése. Keressük meg a törölendő pattern-t, majd a táblázatból válasszuk ki azt az elemet, amelynek a helyére kell kerülnie. A program jóváhagyást kér, majd igeni választ (jobb eltek) esetén végrehajtja a cserét.

Egyéb változtatások a második sorban látható opciók segítségével hajthatók végre.

**DELETE PATTERN:** Főlegessé vált elem törlése.

**INSERT PATTERN:** Előfordulhat, hogy az előre megtervezett sorrendet hirtelen áttétől vezéreltetve megváltoztattuk. Ennek a parancsnak a használatával két meglévő rész közé beszúrhatunk egy újonnan kiválasztott pattern-t. Egyébként itt még el lehetett volna helyezni néhány kényelmi funkciót: eléggé hiányoltuk a MOVE és a COPY PATTERN parancsokat.

**TEST PATTERN:** A segítségével kipróbálható a megtervezett demópar.

**TEST DEMO:** A teljes demót ellenőrizhetjük vele.

**SCREEN MODE:** Az egyik legfontosabb kellék, itt állíthatjuk be, hogy két scroll közül melyik fusson (lehet mindkettő is), illetve megadhatjuk a zeno lejátszásának kezdési időpontját is. Természetesen ehhez szükség van a korábban megszerkesztett két scrollszövegre, valamint egy előre betöltött zenemodulra is. (A fehér paraméterek jobb és bal klikkel módosíthatók.) Ez az opció többször is felhasználható, tehát mondjuk lehetőség van arra, hogy először csak az egyik scrollt futtatjuk, aztán csak a másikat, majd a zeno csak az ötödik pattern lejátszásokor csendüljön fel.

**BIGLOGO, LITTLELOGO:** Ez a két opció a scrollok közötti felírt megjelenítést teszi lehetővé. Az elemtől függően szükségünk van egy nagy és egy kicsi logóra, továbbá — ha igénybe akarjuk venni az eldőlányú csillagmozgást — a megfelelő számú előre betöltött sprite-ra. Először is a TIME opciót kell használnunk, itt állítjuk be, hogy az adott képernyőn a demonok futása milyen hosszú ideig fog szerepelni. Minden egyes egység körülbelül egy másodpercrek felel meg, de ehhez természetesen hozzáadódik a megjelenés/eltűnés procedúrája is (3-4 mp). A LOGONUMBER-nél azt a sorszámmal kell figyelembe vennünk, amelyiknél a főmenüben levő logók közül kiválasztott darabot elhelyeztük. (Hasonló módszer szerint járunk majd el a sprite-ok, bebek, vektorok és feliratok esetén is.) A STARS parancsral az X-tengely mentén történő csillagmozgást definiálhatjuk. A BEGIN- és ENDEFFECT parancsok szolgálnak a grafika megjelenési és eltűnési módjainak beállítására (most nem bonyolítjuk az életünket a leírásokkal, sokkal egyszerűbb, ha mindenki kipróbálja saját maga). A MODE pont kezeli a háttérben megjelenő rasztorhurkok egyes variációit. A BACKGRCOLS az egyszerű, álló háttérszínekkel kezd, a COLOR-SCROLL az aktuális táblázatot a DISTANCE-ban meghatározott méretek alapján scrolloztatja, a COLORSCR2 kól copperlist-től görget egymással szemben, míg a SINUS BARS a BACKGRLIST-ben kijelölt színek előtt a BARS LIST-ben definiált rudakat BARS SPEED sebességgel, BARS NUMBER számban és egymáshoz képest BARS ADD tábelságban szinuszosan mozgatja.

**VECTORGF, VECTORBALLS:** A demók egyik legjellegzetesebb sajátosságát biztosító ponthoz értünk — a vektor alakzatokhoz. Ahhoz, hogy leendő demonok látvá-

nyos poligon testeket is kezelhessünk, a kiválasztott potternek megfelelően töltünk be egy vector- illetve beobjektot. Utóbbi esetben szükség lesz a labdák alakját biztosító grafikára is (VECTOR-BALLSGFX). A táblázat addig már megismert elemek kívül még találkoztunk az X, Y és Z tengelyekre vonatkozó három adattal is. Az ADD opció adja meg az objektum pozícióját (vagyis az adott tengelytől mért távolságát). Az ANGLE határozza meg az adott tengely és a poligon alakzat által bezárt szöget, a ROTATE pedig a tengely körüli forgás sebességét. A MODE pont segítségével képernyőmáratot, tükrözódásokat, csillagmozgást, szöveges ablakokat és további távtávyelemeket hozhatunk működésbe (ld. a következő pontnál).

**TEXT16SPECIAL, TEXT8SPECIAL:** A scrollokon kívül még lehetőség van különféle információk ablakok megnyitására a képernyő közepén. Ehhez értelemszerűen szükség van egy 8\*8-es vagy 16\*16-os szélességtábla alapján megszerkesztett karakterkészletre is. Ha ez rendelkezésre áll, akkor a TEXTSCREEN16/8 pontoknál szerkesztjük meg a megjeleníteni kívánt képernyőket, majd a kiválasztott potterrn MODE parancsánál állítjuk be a kísértő effektusokat. A SCREEN ONLY utasítás csak a szöveg megjelenítést engedélyezi. A VECTORSTARS egy objektumként kezelt csillagtérkép tengelyek körüli forgatását teszi lehetővé. Ha a vektorpotterrneknél a csillagok paramétereit az objektumhoz igazítjuk, akkor érdekes hatást kapunk. A jelenséghez szükséges hatást a STARBOB rokszen helyezzük el. A PIXELSTARS egyszerű, Z tengely körül forgó csillagokat fog megjeleníteni. A ROTATE Z pontnál a sebességet, a COLOR 1-3 opcióknál pedig a pontok (csillagok) színeit adhatjuk meg hexadecimális formában.

**SINUSSCROLLER:** A demók egyik leggyakrabban használt eleme a sinusmozgás, emlí a programozók általában két szuperponált sinus hullám felhasználásával érnek el. Első lépésként töltjük be a kiválasztott (egy bittérképes) karakterkészletet, majd állítjuk be a két hullám pointerének paramétereit. A START opcióval határozhatjuk meg, hogy a pointer az 512 byte-os táblázat hányadik elemére mutasson, ADD-dal adjuk meg a mutató ugrásközét, SPEED-del pedig a kilvasás sebességét. A MODE opcióval a szöveg színére vonatkozó lehetőségek között válogathatunk. A ONE COLOR üzommódban adjuk meg a scroll karaktereinek — egyetlen — színt, a COPPERLIST1 a színt az alatta levő copperlista alapján határozza meg, míg a FLASHEN a megadott lista alapján villogtatja a betűket. A COPPERLIST2 és FLASHEN2 annyiban különbözik az előbbi említtettétől, hogy a karaktereket egy hexadecimálisan definiált színű keretrel határozza. A 3COLORS üzommódban egy olyan (3 bittérképből álló) képernyőt ordmányoz, ahol az egyes bittérképek néhány pixellel elcsúsznak egymáshoz képest, ezáltal — optimális színbeállításnál — keillemos, érnýékké hatást hoznak létre.

**LINEEFFECT, BOBEFFECT, PILELEF-**  
**FECT:** Mindhárom jelenség — apróbb eltérésekkel — a fent említtett sinustáblázat alapján közölendő. A LINEEFFECT-nál a CLEARNR határozza meg, hogy a képernyő hanyadik vonal kirajzolása után törölődjön. Ez azt a hatást ordmányozzi, mintha több vonal egyszerre mozogna a képernyőn, holott csak a korábban megmerrst fázisok láthatóak. A

BOBEFFECT-nél először is biztosítunk kell a szükséges grafikat (BOBEFFECTGFX), valamint BOBANIM-mal meghatározhatjuk az animációs fázisok számát (a számozás itt is nulláról indul).

**ZOOMTEXT:** A szövegnyegítő rutin működéséhez szükség van egy VECTOR-CHARSET-re és a pattern menüjében begépett szövegre. A betűk színt a COLORLIST-ben és a COLOR 1-2 pontnál adhatjuk meg, míg a nagyítás négy különböző fokozata a ZOOMMODE használatával állítható be.

**PLASMA** (a félreértések elkerülése végett: az X- és Y irányban hullámozó copperlistát nevezik plasmának); A pattern editorben először az X irányhoz tartozó adatokat állítjuk be, és az hasonló módszer szerint megadandó Y-értékeket csak akkor kezdjük el állítani, amikor az aktuális X-értékeknel már elfogadható minőségű mozgást tapasztalunk.

**TEXTSCR32, TEXTSCR16, TEXTSCR8:** Az adott méreli karakterkészlet felhasználásával a megfelelő képernyő editálása után hasonló effektusokat hozhatunk létre vele, mint a legok megjelenítésénél.

**TEXTLINE32, TEXTLINE16, TEXTLINE8:** Hasonló az előbbi ponthoz, azzal a különbséggel, hogy a megjelenített szöveg mindössze egyetlen sorból áll.

## Demo elmentése

A főmenübe visszalérv a DEMO MENU elpöntöt kell választanunk. A SAVE FINAL választásával a kész demót menthetjük el. Vigyázat, ilyenkor már nincs lehetőség az elmentett adatok visszatöltésére és további szerkesztésére! A munkafázisokat a SAVE/LOAD SHORT páros használatával menthetjük/tölthetjük, így bármikor folytathatunk egy korábban félbehagyott fájlesztést.

## Bővítési lehetőségek

Nyilván sokakban felmerül az igény, hogy saját elképzeléseik alapján bővítsák az eredeti lemezen rendelkezésre álló modulok választékát.

A grafikák esetében ez nem jelent különösebb problémát: csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk készített legok és grafikák azonos formátumúak legyenek az eredeti lemezen találhatóakkal. Mielőtt hozzálátnánk a rejtoléshez, győződjünk meg róla, hogy az eredeti állomány milyen üzommódot használ.

Saját szerzeményű zenéket szintén beépíthetünk a felhasználható elemek közé, csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk használt zeneszerkesztő lejátszó rutinja szareopoljon a főprogramban. (Mivel az előfordon használt zenotákolókat ismeri a program, ez nem jelent különösebben nagy gondot.)

A vektorobjektumok bővítéséhez szintén tetszős szorint használhatunk poligon szerkesztőket, itt mindössze arra kell ügyelnünk, hogy a szerkesztés után elmentett poligonok kiterjesztése meggyozzen a demomakar hasonló rordolhatósú állományainak kiterjesztésével.

A szerkesztőhöz egyébként megjelontek a használatát támogató detelomezok is (RSI Fonts, RSI Help & Utils), de a csoport folyamatosan dolgozik a továbbfejlesztett verziókon is, tehát alkalmasint osotlog visszatérünk a domomakorekro egy-két lutó szó erejéig.



# Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)

Bora Gébor, Siótokon valamikor elkövette azt a hibát, hogy valamilyen lemezt küldött CoVboynek (Lemezt? Milyen lemezt? — CoVboy), és azóta jól tölti az idejét azzal, hogy megpróbálja visszaszerezni tőle. A legújabb trükkje az volt, hogy egy DKOK-leírást küld és a leírásban elrejtett kérdő mondatokkal próbál a lemeze írást tudakozódni. Az ötlet nem rossz: a lemezt ugyan ettől valószínűleg még nem fogja visszaadni, de mi a leírást gyorsan leközzöljük. (Gáborom, biztos megvan valahol a lemezod, szóval szeretem a legjobb megoldás ez, ha újabb kérdéseket teszel fel! Mondjuk egy POOLS OF DARKNESS-leírás keretén belül... — CoVboy)

A program 1991-ben jelent meg (aki kitalálja, hogy ki a kiadó, értékes tulajdonban részesül). A Myrbanit teletti győzelem övforgatójának ünnepélyén kezdődik, ahol egy ismerős figura elkezd patogni. Csak a megoldást írom le, a tőrökkel és a varázslatokkal mindenki önállóan is elazérazkothatja magát. A leírást helyszínek szerint csináltam:

(Gargath outpost):

Plhenjünk egy kicsit a varázslatok miatt (a nehézségi fokot is állíthatjuk). A harc után menjünk a parancsnokhoz, vállaljunk egy-két megbízatást. Nemsokára kírja, hogy vége az ostromnak, azután mehetünk a fenébe.

Kalamen (1):

Az ÉNY-I részen lakik a parancsnok, látogassuk meg. Meséljük el neki az infókat, majd keressük meg a bazárban a Dream Pavilont (kb. középtájon). Kiderül (néhány fickó végzete után), hogy a Dream Merchant elrabolták. Menjünk át a fogadóba, ahol vizont az derül ki, hogy az elrablók éjtélkor várnak ránk a bazár középpontján. Menjünk oda (azintón középtájon) és várjunk. Nemsokára megjelennek a bécák. A Dream Merchant kéri tőlünk a Sleepstone-t (mi e fene az?). Adjuk oda neki, mire eltűnik. Néhány bunkó levarése után mehetünk is tovább.

Vingaard:

Keressük meg a boltját (half-closed aye). Először beszéljünk a Stone-ról, majd a Sleep-ról, aztán leverhetjük a rémálmat (3 csapat). Ezután Journalokra cölözgat, de hől'latennek elmondja a legfontosabb infót. Ez alapján keressük meg a 'lit candle' táblát, menjünk be, vagyunk gyertyát, aztán menjünk be a piros ajtókon (fekete-fehér tévések előnyben). Nemsokára belénkbotlik egy rejtett ajtó, ami mögött egy Sebas nevű órult éppen öngyilkos akar lenni. Mondjuk, hogy jó lehetneket imádnunk. Ezután elküld a High Clerist Towerbe. Majd később.

Cekos:

Vingaardtól DK-re (ja, Vingaard a térkép közepén van) foglal helyet. Az ÉNY-I ajtó mögött leütünk néhány fickót és találunk egy ezüst kulcsot. Az egyik épületből kiszabadíthatunk néhány fogtyot, egy másikban pedig feltogadhatunk egy Igori nevű aranyaárkányt (könnyebb harc — kisebb profit). Menjünk be a középső épületbe délről. Ismét néhány fickó, majd az alsó sorban az út végén 5 (ha Igori jön, ekkor 4) kék sárkány. Kész is volnánk.

Helyre nem lehet bejutni — van egy titkos ajtó a leérkezés melletti szoba túlsó falán. Itt van a kalózek kincse.

Father of Treas:

Throthól DNY-ra valahol. Miután bemenünk, menjünk ÉK-re. Itt fent lesz négy Wyndless (6-7-szer támadhatnak egy útással). ÉNY-ról számotva a második É-I folyosó végén lecsaphatjuk a varázslót a Fira Minlonokkal együtt. Menjünk ki, és kész is. Itt szerencsénk lehet Wightt-okhoz és Wraithekhez is.

Siever's Ship:

Quazleből NY, ÉNY Irányban van valahol (ha belebétünk, nincs visszaút!) Ezt a küldetést véletlenül kaptam, és rögtön sikerült megcsinálni. Tegyük azt, amit a rabok mondanak, majd hagyjuk el a hajót.

High Clerist Tower:

Feltehetőleg mindenki észreveszi azt a bezi négy tornyot nyugaton. Az alsó sorba lelévélünk csatlakozik hozzánk Durfey. Itt egyébként egy csomó élőhalottal lesz dolgunk. Keressük meg Sturm kriptóját. Az alagutat követve ezereceénk lesz az ex-rab vörös sárkányhoz, valamint Sir Garrenhez, aki örül. (Illetve nem az, de valami mágia fogva tartja. Igazán jópofa.) Kövessük az utat (a jórálokban lecsaphatjuk az éso zombikat). Először leverhetjük a vörös sárkányt, majd utolérjük a hullaszállítókat. Szedjük el Garrentől a kardot, aztán valaki vállalja a helyette Soth villámát. Mindezek után menjünk D-re. Itt elbánnhatunk Soth-tal. Miután lecsapkodtuk, csapatunk azon morfondirozik, hogy CoVboy miért nem küldi vissza a lemezet. (Soth elég jó haverom volt... — CoVboy) Soth meg azépen felkel és elszáll. Sturm testét elvitték. Durfey-ről annyit, hogy ha megölük, felélesztve a maximális HP-je 30-40 pontot javul.

Menjünk vissza Sebashez (Vingaard), aki most a Dragons Cave-be küld minket. Uccu neki...

Dragons Cave:

Az ÉNY-I hegycsúcs között van. Az É-I teremben megtaláljuk a titkos ajtót. Itt bolyonghatunk egy kicsit. Az élőhalott sárkányok folyosóján van egy megkötözött vörös is, akit kiszabadítva megtudjuk Sir Karl tartózkodási helyét. Menjünk arra (azaz: D, K, E, NY). Miután szvsz-

▽ Szállunk (vég)rendelkezésére!



ko-dunk, nyekunkra küldi a Dread Wolft (ezöp egy átlót ez is). Miután lecsaptuk, menjünk tovább. A nagy tárn összezsugor Maya és Sir Karl, majd felfelé távoznak. Nekünk meg lthagyják az időközben felébredt Death Dragon!... Ezután vissza-kepjuk a Draganlance-t (még véletlenül sem a Death Dragon előtt). Az előző lile-tó barlangjában egy csomó kincs van, továbbhaladva hídét építhetünk a szakadékon. Kllépve megtudjuk, hogy Maya is, Sir Karl is meghaltak...

Kalamán (2):

Ezután menjünk újra Sebashez. Kiderül, hogy az öregfiú elrebohé. Most mehetünk Kalamánba, a parancsnokhoz, akit Ariela eltesz láb alól. Kövessük a hangokat, majd a bazárba menjünk a fogadó északi bejáratá felé. Itt kapunk egy dalt, ami segíteni fog nekünk Dulchmerben. Mehetünk is oda.

Dulcher:

A Lych figyelmeztet, hogy ne menjünk a K-i kijárathoz, és az ó szobájába. A K-i kijáratnál egy Spectrevel csöveghetünk. ÉK-en van egy Long Sword+4. A Lych agyonvágása után kereszük meg a Phylacteryt (a kettben, ez Asparegus között). Mehetünk a Voice Woodba.

Voice Wood:

Menjünk É-ra, majd a Sprite-ok tanácsának megfelelően K-re. A terembe belépve ne témadjunk, hanem menjünk tovább. Itt megkapjuk Dargaard jelszavát és Soth legyilkolásának eszközét is.

Cerberus Graveyard:

Az É-i ravatalozóban lecsaphatjuk a Wightokat. Az ÉNY-i elkerített részen a házban kapunk egy éadót, amellyel kláshatjuk a ház előtt a... (nem mondom meg, mit éshatunk ki — majd mindenki megnézi). Egy helyen sikoltásokat hallunk (éssük ki a héliget), szén az egyik épületben megmenekülünk egy fickót. Négy helyen (É, D, K, NY) valami nagyon gonosz érzünk, tehát cséréljük ki a rúnákat. Miután mind a négy magvan, kész ez a helyszín is.

Cerberus:

Menjünk be a városhezára. Zaharlet hlába is keresnénk otthon (a plac DK-i részén levő jóvendómondó sátrában van). Néhány bunkót egyverünk, és már vlteljük Zaharlet a Town Hallba. Az ÉK-i részén levő Armouryban frankó cuccokat találunk.

Dergeard Keep:

Idé Cerberus Dreveydról is be lehet jutni, de azt a részt nem csináltam meg. Ez az utolsó helyszín. É-re tette (az órláratokat jobb kikerülni), aztán csatlakozott egy lejáró is. A hozzánk esatlekozott hólgy előbb-utóbb valami okból elmegy (Durley is alkíséri — később kiderül, hogy ez nagy hiba volt részéről). A 2. szinten kaveredjünk valahogy a K-an levő É-D irányú folyosóra (közben megtalálhatjuk Sebas hulláját). É felé megmenünk néhány rabot, az egyik azobában pedig kincs van. D felé megtaláljuk Sturm testét (meg hozzá a köveket). Szerencsére nem sikerült elverázainlunk. Errelelé leaz a lejáró a lelső szintre. Az első 3 ajtónál a bal oldalt, aztán a középsőt válasszuk. Ezek után a bal oldali ajtó mögött megtaláljuk Lenore-t, aki közli, hogy Durley-t megölték. Menjünk tovább (a mérge ajtóknál az egyik falban van egy tkos ajtó). Eljutunk a Dolemig. Az ajtó mögött szegény Durley-t találjuk, aki most éppen előholtat játszik. A csatában részt vesz két vasgölem is, amelyeket nem lehet elverázainl, és

meggötékhez legalább +3-as legyver kell.

A következő elágazásból északra találjuk Soth bécst, a csata után használjuk a ROD-ot. Ezután tók mindegy, hogy Lenore-t hagyjuk-e a RDD-hoz jutni, a játékot megnyerjük. Ennyi.

## Lords of Midnight/ Doomdark's Revenge

Egy kis klogészítés a kót szolid kis loirásunkhoz az Ismaretlen Szerzőlöl (nem, most kvételesen nem CoVboy és nem is mi hagytuk el a borkéket, mindéssze ó nem vágyik arra, hogy csillagó magazinunkba megemlítsük a nevét). Géptipust nem írunk, most van az majdnem minden, ami 8-bites (64, Plus!, Spectrum, Enterprise). Ugyan valamelyik loirásánál azt írtuk a tartalomban a géptipusnál, hogy 'PC', erre mondjuk nincsen. Az nyomdahlba volt, Plus4 akert lenni eredetileg. Az is kell egy újságba... (Plus4 vagy nyomdahlba? — CoVboy)

A LOM-leírásokat készítetett arra, hogy tollat ragadjak. Eddig mindig csodálatok benneteket, metti mindig olyan dolgokra jöttetek rá, amire én nem. (Miért, le sa tudted, hova tűnnek a levelek? — CoVboy) Most viszont rendkívül amateurséget árultatok el azzal, hogy nem tudtátok válgjátészani LDM-ol. A megoldás: amikor Morkinnál van a korona, és a Mirrow Lake-nél álltok, akkor álljett káttek. Kész. Congratulations, you won the game! Ez álljészható Longimmet is, he egy pozícióban áll Morkinnal. Bs lehet szervezni Farflame-et és Fawkrint is, Morkinnal vagy Rorthronnal (Morkinnal, mint kiderült.) (Ki szürkál még itt rajtam kívüli? — CoVboy) A hadi részt is meg lehet nyerni a Chedel ol Doom elfoglalásával. De nem úgy ahogy, ittátok, hanem úgy, hogy kiváttok az összes lorddal és sereggel Xajorkiáiban, emig ez ostrom kifutad. Azután előrenyomultok a Citadel ol Korlg, elfoglaljátok, majd másnap megostromoljátok a Citadel ol Doomot. Három nap alatt a tőtek. (Igen. Csak az volt a baj, hogy még Xajorkiáiban elhullottak a lordok.)

A Doomdark's-ot én sem tudtam végigjátszani. A beszervezések az elején sikerültek, aztán mér csak a hierarchie tetejéről lehetett (ez erős jellemeket pedig már csak a Főnök szervezheti be). A harcban mindenki nagyon erős lesz, ha a sejt legyverével harcol: Fey/Dow, Ice-lord/Sword, Giant/Hammer, Dwarf/Axe, Barbarian/Spear. Ha Luxornál vagy Morkinnál Crown van, akkor a használatuk minden ember odakerül Luxor (vagy Morkin) pezielőjába. Ha Rorthronnal van a Runes of Finorn, akkor ó nem helhat meg. Tarthel pedig valamilyen Spellal Morkinhoz kerül (ez valamelyik Fey lordnál van a Fangrim erdőben). Újtés az előző részhöz képest, hogy a vár elfoglalásakor mindig olyan harcosok lesznek benne, emilyen az elfegtáló lordnak kell. Ezért hs többen ostromolnak egy várat, akkor az egyik nap az egyik, a mások nap pedig a mások támad. Az egyik cél biztos, hogy Shareth kinyírása, a mások nem tudom. Minden lord (aki még élaiben volt) velem volt, és összes város és vár az enyám volt, és még mindig nem volt végel (Józusmérlel Hál miért nem mondt haza Morkin kiszabodítása után a Verengorn kapun keresztül?)

## Battle Chess II.

(Amiga, PC)

Mint a program alcíme is mutatja, az Electronic Arts játékekban a kínél eakk lemeretében kell versengünk ellenfólnkkal. Akinek tetszett az előző réez, az ebben som leg csatlódni.

A menükról röviden:

DISK: Itt egyedül a SETUP BOARD az emltésre méltó, ezzel állíthatjuk fel bébulunk új kilndulási helyükre. Töltés, újrakészítés és kilépés található még itt.

MDVE: A TAKE BACK-kei visszavonhatjuk az utolsó lépésünket (egyszerre akár többet is); a REPLAY-jel jobb jeleneteket megemlékelhetünk; a SUGGEST MDVE-val tanácsot kérhetünk a géptől, hogy hova érdemes lépni; a SHOW LAYDUT-tal megtekinthetjük felülnézetből a játék jelenlegi állását; a HELP MOVE-vel pedig ki/bekepcsoolhatjuk ezt, hogy jelezze-e a gép, hogy hova lehet lépni. A FORCE MOVE funkciójára sajnos nem jöttem rá (majd valaki más).

SETTINGS: Legyenek-e zajok (SOUND ON/OFF), zene (MUSIC ON/OFF), vagy ne. Választhatunk a pályafarmák között is: 2D BOARD RDMAN, 2D CHINESE, vagy 3D CHINESE, vagyis hogy 2 vagy 3D lesz a tábla, illetve rómal vagy kínai számokkal legyenek-e jelölve a figurák. Továbbá itt adhatjuk meg, hogy a kék és piros csapatokat a gép vagy mi vezéreljük.

LEVEL: NOVICE a legkönnyebb, a többi fokozat a növekvő sorrend szerint egyre nehezebb (ki gondolta volna!). A SET TIME-mal a lépésekre hagyott gondolkodási időt szabhatjuk meg (csak egész szám lehet).

A cél — mint az eredeti sakkban — itt is a király mozgásképtelenné tétele. Vannak olyan figurák, akik csak a palotában (4x4-es négyzet), vannak, akik csak a folyó egyik oldalán képeak közlekedni. A legtöbbjük azonban bérhova mehet, persze a saját jellemző lépésel lormájával. A lépésel lormákat egy kicsit most körülményes tenne leírni — jobb híján a HELP MDVE-vel majd mindenki megnézi megának.

Amígán t Megén a játék gyorsabb, de alapkléptésben is jut, ha bejelentkezés után 'Eac' megnyomásával továbblépünk.

## Battles of Napoleon

Denke Gábor, Jászborényben, bizonyára ószinte híve a francia lorradalom nagy ligának. Európa későbbi urának, akl a halás utókor azzal tisztelt meg, hogy konyakot nevezett el róla. Mäskülönben miért hajkurászna a 64-esőn oroszokat Borogyinonál, amikor még annyi más dolgot lehetne csinálni? Az instrukciói alapján most már más is hajkurászhatja őket:

A legjobb atratógiel játék, amihez oddig szorencsém volt. Az elején négy történelmi csata (Waterloo, Borogyino, Querte Brae, Auerstadt) vagy aaját kéazitésű csata között válasszhatunk. Ezután beállíthatjuk a játékosok számát, a kezdő lapot, a játék fokozatát, a lószert, haderó és az utánpótlás mértékét. A következő lépésben megtudhatjuk a tábornokok véleményét. Az utánuk álló cellagok azáma sz általuk vezetett egységek hatékonyágát tükrözik. A játék lordulokra

van osztva, emelvény belől különözölő lépéseket tehetünk: parancsok megcserélése / utánpótlás / mozgás, aztán a másik félnek ugyanaz / újabb mozgás / ellentét mozgása.

Utánpótlás: Itt helyezhetjük át az utánpótlási központokat.

'W': ld. később, a mozgásnál.

'O': a központot villogó négyzet jelzi, a hozzá tartozó egységek pedig inverzek. A központ áthelyezéséhez mozgásuk a kurzor ('1-8'), majd nyomjuk meg az 'O'-t.

'N': a következő központra kapcsol (ha a központot áthelyezzük, lecsökken az Operations Point).

'E': exit.

Mozgás. Itt mozgathatjuk, alakíthatjuk át csapatokat, illetve parancsokat adhatunk nekik.

'O': megítés/vissza a nagy tárképre

'W': a győzelemhez azokat a területeket kell elfoglalni, amelyek most inverzek lesznek. (A forduló végén megkapjuk a koordinátákat és ezt, hogy mennyi pontot kapunk az elfoglalásukkal.)

'V': lőtávolság az adott irányba a kurzortól.

'T': eltüntet az egységeket, megvizsgálhatjuk a terepet.

'C': exit.

'Z': vissza a kurzor oda, ahol a 'SPACE' megnyomása előtt volt.

'SPACE': saját egység irányításába léphetünk be (kurzor a saját egységen).

Alul megjelennek az aktuális egység jellemzői, rövidítve. Még egy 'SPACE' után részletesebb képet kaphatunk erről:

Felül a parancsok neveit és helyzetét láthatjuk.

OBJECTIVE X; Y ( ): az utánpótlási központ helyzete, zárójelben pedig a távolsága az egységtől.

COMMAND CONTROL: nem egészen világos, de minél magasabb annál jobb

DISCRIPTION LEVEL: Felbontási fok: minél kisebb annál jobb.

MELEE FACTOR: "Rohamfénytőző", közelharcnál van szerepe (jó ha sok).

EFFICIENCY ( ): hatékonyság, zárójelben a maximum.

WEAPON: a csapat fegyverének a fajtája. Gyelogságnál MUS (muskáta) v. RIF (karabély, ez a jobb); lovasságnál SBR (szablya), tüzérságnál pedig 4-24 fontos ágyú.

FORMATION: a hadrend beállítása (S). Az alakulatfejtől függően az alábbi opciókat kapjuk:

Gyelogság: LINE: vonalakzat, közelherchoz; COL: oszlop, vonuláshoz; SOR: négyzög, lovasroham ellen; OPEN: nyitott alakzat, erdőben csak így mozoghatunk.

Lovasság: CHG: lovasroham, utána célpont beállítás (ld. tüzérságnál), utána az egység nem mozoghat; CCHG: ellentámadás lovasroham ellen, az ellentámadás lovasrohamnál — elvileg — közbevetkezik, ezután nincs mozgás; NORM: normál alakzat; OPEN: ugyanaz, mint a gyelogságnál.

Tüzérság: LIMB: ez űtag mozgathatóságát; ULIMB: az előbbi ellentéte, az űtag tüzérságnál foglalt el; OPEN: szintén tüzérságnál, de erdőben (vagy városban).

Lovasságnál és gyelogságnál nagy harc után megeshet, hogy az egység ROUT-be kerül (menekül). Ebből nem lehet kizedni, meg kell várni, amíg magukhoz térnek az ijedségből.

ADVANCE Y/N ('A'): az egység az ADVANCE PHASE-ban előrelép egyet, az adott irányban (ld. később).

MELEE Y/N ('M'): roham az adott irányban a MELEE PHASE-ban (ld. később).

DIR 1-8 ('D'): Irány megadása, erre fog nézni az egységünk.

MORALE: morál. Tulejdonképpen a hatékonyság és a fáradtság különbsége.

FAGITUE: fáradtság. Befolyásolja a mozgás, az ellentámadás tűz, a roham, vagy a túl rágóta tartó tüzérség.

AMMO 0-7: a lőszer mennyisége.

MEN: az emberek száma (a SHIRSKIMMERS ebből a felderítők száma).

GUNS: ágyúk száma.

FIRE ('F'): a célpont kijelölése, amelyre az egység a FIRE PHASE-ban tüzelni fog. Ezen belül:

'V': lőtávolság

'T': célpont kijelölése

'E': nincs célpont (NO PLOT/EXIT). Ha mégis lenne célpont, akkor azt a program automatikusan jelöli ki.

'N': tüzet szüntess! (NO FIRE)

'I': az előbbi két perencia együtt (NO FIRE, NO PLOT).

ROAD MODE ('O'): ezt az utakon haladva érdemes használni, mert így kevesebb OP. POINTS fogy a mozgásnál. A különféle egységeknél ez csak normál mozgás formájában (COL, NORM, LIMB) használható és csak mozgás előtt állítható. ROAD MODE-ben nem lehet az egység alakzatát változtatni.

OPERATIONS POINT: mozgáspont. Mozgásánál, alakzatállításánál, megállításánál bármilyen parancs végrehajtásánál fogy.

'Z': visszaállítja a 'SPACE' előtti állapotot az egységnél (vagyis ez utolsó parancs marad érvényes).

'X': +1 OP POINT-et, ad de a fáradtságot is növeli nyolccal (nem nagyon éri meg használni).

'O': quit.

Ha kiadtunk minden parancsot, akkor 'C'. Ezután végrehajtják a parancsokat: CAVALRY CHARGE PHASE: lovasroham; ARTILLERY FIRE PHASE: tüzérségi tűz; FIRE PHASE: gyelogsági tűz. CAV. CHARGE PHASE: ez a lovasroham második része. Az elsőnél a lovasság megáll a célpont előtt (néha sikerül az ellenséget megtűntetni, és ilyenkor addig nyomul előre, amíg valami az útját nem állja), most pedig megadhatjuk a további ténykedésre vonatkozó parancsokat: MELEE P.: közelharc; RETREAT P.: visszavonulás; ADVANCE P.: további előrenyomulás.

A forduló végén megkapjuk a pontszámot, magtudhatjuk a veszteségeket, jön a lőszerutánpótlás (nem mindenki kap), aztán kezdődik előlről az egész cécó.

Tipppek:

• a mozgásánál figyeljük a fáradtságot, mert a gép véletlenszerű időközönként növeli, tehát érdemes kb. 2 mozgás után kilépni, majd vissza. Ha 2-vel nő a fáradtság, akkor menjünk vissza és próbáljuk újra;

• nem érdemes azonnal támadni, mert a gép könnyedén legyőz bennünket. Először inkább ágyúzzunk egy kicsit — időnk bőven van;

• támadás előtt érdemes a lovassággal megpuhítani az ellenfelet. Vigyázat, az ellenséges lovasrohammal teljesen felboríthatjuk a terveinket, tehát a feltartóztatásukra használjuk CCHG-t ellenük;

• a tüzérséggel inkább ne lőjünk távoli célra — várjuk meg, amíg közelebb jön. Ekkor 5-10 ember helyett akár 50-100-at is vesztethet. Nem árt tehát az űtegeket NO FIRE-ba állítani, különben a program korea nekik valamilyen célpontot.

• a gyelogságnak ne adjunk meg külön célpontot, mert lemegy a nap, mire vágzunk. Jó lesz a NO PLOT is.

• a beépített szerkesztővel saját csapatot kreálhatunk (az én lemezemen persze hibásan van meg, de hátha van jó verzió is belőle).

## Arthur (The Quest for Excalibur) (Amiga)

Egy jó kis Infocom-játék leírása (pontosebben tippjei) érkeztek e minap 'Belázs Miklós (Mr. Beblon), Szilgethetom' aláírásával. Hozta Isten őket — Itt vannak:

Bár ez a játék első látásra elég régimódinak tűnik (hagyományos edventure, állóképekkel), szerintem mégis az egyike a legjobb kalendjátékoknak. A kerettörténet beszámolásáról most ehelyintek, akh érdekelt, az ügyis eleveasa. A lényeg az, hogy a történet a mondabelli Arthur királyról szól. Kezelés:

'F1': Kép a helyszínről.

'F2': Térkép

'F3': Tárgyelnek és ruházatunk.

'F4': A játékban elért pontjaink, különböző kategóriákban. Erdemes Innen-önnen összeazonni néhány plusz-pontot, emh talán nem lenne muszáj, de a végeő küzdelemben lehet, hogy ezükságunk lesz rá.

'F5': Képek nélküli játék. Nem kell várni, amíg állandóan betöhdődik ez új helyszínrhez tartozó rajz.

Két megjegyzés: ne felejtünk el gondoskodni étellemről s játék során, mert különben összeesünk a gyengeeségtől (az éhségtől a program mindig jezi). Ez egy "tízte" játék, ezóval ne nagyon próbálkozzunk négybetűs parancsokkal. A program nem díjazza őket...

Teljes leírást nem tudok adni, csak néhány tippet az egyee helyszínekhez. Íme:

CHURCH: Néhány pontot kapunk, ha imádkozunk (PRAY).

CHURCHYARD: Vagyuk tel a földön heverő ruhenemüt (GET THEN WEAR TORQUE), majd bújjunk el a sírkő mögé (HIDE BEHIND GRAVESTONE). Várjunk (WAIT) mindaddig, amíg el nem mennek a katonák, aztán szabad az út!

OUTSIDE MERLIN'S CAVE: Merlin, a varázsló egy igen hasznos információval lát el bennünket: ha beírjuk ezt a szót, hogy CYR, majd utána egy állat nevét, akkor egy az egyben átalakulunk ezzé, amh beírtunk. Mivel a játékban többázor kell ezt a parancsot használni, ez legyen az első hely, ahova megyünk. Tehát mágegyezzer: CYR és az állat neve, eml OWL (bagoly), BADGER (borz), SALAMANDER (szalamendra), EEL (angolna) vagy TURTLE (teknős) lehet. Ha vissza akarunk változni emberré, akkor a CYR HUMAN parancsot gépeljük be.

CRYSTAL CAVE: Merlin berlangjében találunk egy táskát (OET BAG), amiben egy azüskulca van (LOOK INTO BAG). A táskába akármít teszünk, sohesem telik meg.

**MEADOW:** A mezőn áthaladva leptegetek hüllünk magunk körül, de nem látunk senkit. Nem cselekszik, hiezen a Láthatatlan Lovaggal van dolgunk, aki rendszerint ellopja az arra járók összes tárgyát. Így a miánket le. Vieszaszeraznom még nem sikerült őket. Így a táskát sem tudtam elhozni Merlin barlangjából, mert a lovag mindig aliopta.

**TOWN SQUARE:** A fatu bolondjával találkoztunk, ektől sok marhaságot hallhatunk (pl.: "Ahova megyek, ott vagyok"), de érdekes dolgokat is megtudhatunk tőle (ASK IDIOT ABOUT...). Szinte mindenről kérdezhettük. Amikor először találkoztunk vele, akkor egy agérrel játszik, de ha adunk neki valami más (OIVE ... TO IDIOT), akkor nekünk adja az egeret. Ha kérdezősködünk a Láthatatlan Lovagról (ASK IDIOT ABOUT INVISIBLE KNIGHT), megtudjuk, hogy néha dolgokat cserélnek egymással. Ez lehet hogy így van, mindenesetre az allopott tárgyak nincsenek soha a bolondnál, aki — mint mondja — nem bolond, csak egyszerűen hülye.

**TAVERN:** Az iszogató farmorektól sok mindent hallhatunk, ha egy kicsit fületünk (LISTEN). Így például megismerjük King Lot kedvenc verseit, amikor a későbbiekben nagy szükaágunk lesz.

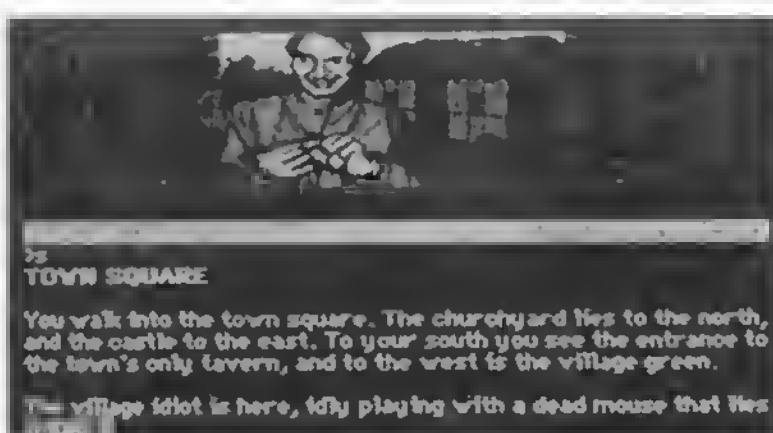
**TAVERN KITCHEN:** LOOK-oljunk addig, amíg ki nem megy a konyhából a mercoe kinézettű szakács. Ekkor nyissuk ki a kilit (OPEN CAGE), amiből rögtön kirepül a madár. Ezután változzunk át bagollyá, és így a madártól megtudjuk, hogy hol található a konyhaszekrényt nyitó kulcs. Magkérdezi, hogy lehozza-e nekünk a tetőről? Természetesen elfogadjuk az ajánlatát (YES), s a kulcs már előttünk is hever. Változzunk vissza emborré, vagyük fel a kulcsot a földről (GET KEY) és nyissuk ki vele a szekrényt (OPEN CUPBOARD WITH KEY). A benne lévő üveget vegyük magunkhoz (GET BOTTLE), ügyeztén a sejtet az asztalról (OET CHEESE). Az üvegben egyébként bors van. Ha a szakács közben bejönne, várjuk meg, amíg újból kimegy, aztán máris folytathatunk mindent. A sejt szerintem árság elvárásán kívül semmire sem jó (EAT CHEESE). bár lehet, hogy később még kelleni fog valamire. (En nem árokak beleszólni, de nem most kaptál egy egeret a lelu bolondjától? — CoVboy)

**ROAD:** Evászet és pontszerzés céljából (borzként) felvehetjük a földön heverő gazokat (GET WEEDS), amik rögtön el is fogyaszthatunk.

**SMITHY:** Nézzünk bele a lyukba (LOOK HOLE). Hiezen az egy borzfyuk! Változzunk át ml a borzzá, majd menjünk le (DOWN).

**DEM:** botorkálunk egy kicsit az alapútban (S, UP, DOWN, UP), amig el nem érjük a Thorneley leland nevű pályát. Itt vagyük fel a blmbót (GET SPRIG). Majd menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Toljuk el a mellettünk lavó követ (MOVE ROCK), majd menjünk be a helyán (E). Egy börtönbe jutunk.

**CELL:** először vagyük fel az előttünk heverő követ a földről (GET STONE), a mellett a rob felé fordítvánk figyeimünket, bújjunk el gyorsan az ajtó mögé (HIDE BEHIND DOOR). Hívjuk be a mlt sem ajtó őrt (CALL GUARD), üssük le a téglával (HIT GUARD WITH STONE), mire az az eszméletét veszve átkerül a földön. Vegyük el tőle a kulcsot (OET KEY), és a sisakját (OET HELMET). Most



## TOYN SQUARE

You walk into the town square. The churchyard lies to the north, and the castle to the east. To your south you see the entrance to the town's only tavern, and to the west is the village green.

A village idiot is here, idly playing with a dead mouse that lies

már kiszabadíthatjuk a foglyot (UNLOCK PADLOCK WITH KEY), aztán tünést!

**SMALL CHAMBER:** Gyanús az a fall-szőnyeg! Nézzük meg, mi van mögötte (LOOK BEHIND TAPESTRY). Jól! Egy titkos járat! Ez pont jó lesz a szökésház (E), majd NORTH addig, amíg csak lehet.

**BEHIND KING LOT'S THRONE:** Ez egy ragyogó hely a hallgatósásra (LISTEN, WAIT). Jegyzzzük meg, hogy hányadik vers és sor, és keressük ki a megfelelő részt abból a beszélgetésből, amit a kocmában (TAVERN) hallottunk. Ez lesz az új kódzó a kocsilyban a ki-be mászkáláshoz. Menjünk SOUTH-ra, amig van út.

**END OF PASSAGE:** Nos, melyik állat tud átgázolni a tűzőn sértetlenül? Hát a szalamandra! Változzunk át, majd nyugodtan elmehetünk nyugatra (W). Szegény rabtársunk nem tud követni minket, de ml a király konyhájába jutottunk.

**CASTLE KITCHEN:** Vagyük fel a követ (GET STONE), bár nem tudom mire jó, majd vessünk egy pillentést a hordóra (LOOK BARREL). A hordó felborul, eloltja a tüzet és így a rob is velünk jöhet. De mielőtt továbbmennánk, menjünk vissza (E), vagyunk fel mindent (OET ALL), majd újból vissza (W). Túl rizikós lenne, ha a szerencsétlen(?) flekőt így vinnánk ki, még tán fellamerná valaki. A leűtött ór sisakjában viszont már biztos nem ismerik fel (OIVE HELMET TO PRISONER). Most már kimehetünk (OPEN DOOR).

**ARMOURY:** Különbözőbb kommentár lde nem kell. Vagyük fel valamely fegyvert a sok közül, hiezen mindat nem bírjuk el (OET ARMOUR vagy OET SHIELD). Hogy melyik a legjobb, azt mindenki döntse el magat!

**ENCHANTED FOREST:** Szintén pont-és erőnövelő pályá: teknősként vagy borzként együk meg a gazokat.

**EDGE OF BOG:** Ássunk egy kicsit (DIG), s találunk egy kis tőzogat.

**MOOR:** nyissuk ki a kunyhó ajtaját (OPEN DOOR). Bent egy didegő, beteg parasztot látunk, akinek nyilván jól jön egy kis meleg (PUT PEAT ON ASH). De még milyen jól! Magához is tér rögtön. Használjuk ki az alkalmat, kérdezzesünk a láb felől (ASK PEASANT ABOUT BOG), mire megtudjuk tőle azt az utat, amelyiken nem süllyedünk majd al: NE, E, N, NE, NE, E. Az agyik pályán találhatunk egy mankót, ha nálunk van, pontszerzés céljából odaadhatjuk neki azt is, hiezen a lába el van törve (OIVE CRUTCH TO PEASANT).

**EDGE OF WOODS:** ha a dudába belefújunk (BLOW INTO HORN), a házból kijön az ellentelünk, a rettenetes Fekete Lovag. Vele kell majd a játék utolsó ré-

szében megküzdönnünk. Amíg nincs fegyverünk, addig nem törődik velünk.

**GROVE:** Változzunk át bagollyá, majd repüljünk fel a magasba (FLY UP), s landoljunk a keselyű fészében (LAND IN NEST). Itt egy tojás van, megozerezni még nem tudtam.

**TRACK:** A tükékat dobáló gyilkos fákön csak egyféléképpen juthatunk tovább: változzunk át teknőcé, majd húzzunk be páncálunkba mindenünket, amlt nem vát oemml oem (RETRACT HEAD AND LEOS INTO SHELL). Várjunk egy darabig, hogy abbehangyják a tüzeleot a fák (WAIT). A teknősök ugye randikvlt lassan haladnak, éppen ezért változzunk vissza emborré, majd folytassuk utunkat ászaknak (N). Egy tleztésön találjuk magunkat.

**GLADE:** A föld alól időnként zajokat hallunk. Vajon mi lehet az? Ha it tartózkodunk, nem fogjuk megtudni, hiezen az a valami nem mer előjönni. De ha elő is jön, valamivel le kell foglaln a figyeimét, hogy elkaphassuk. Tehát tegyük le a kocma konyhájában megaszerzett üveget a földre (PUT BOTTLE ON GROUND), majd bújjunk el az előttünk heverő hatalmas kő mögé (HIDE BEHIND ROCK). Várjunk, amig elő nem jön egy zöld kis emborka (leprechaun). Láthatólag felkeltette árdoklódását az üveg és benne a bors. Kapjuk el (CATCH LEPRECHAUN). Ijedtében nekünk ad egy koró whiskyt, majd alszokol az üveggel. Hogy a whisky mire jó, azt jelenleg homély fedl. (Igen, egy üveg whisky után mindent homély fedl... — CoVboy)

**EAST OF FORD:** Kivátoleson telrom, hogy kell lde eljutni, mert nem valami könnyű. Három lehetőségünk is van:

1. Szerezzünk fegyvereket, kejjünk át a mocsáron a paraszt által megadott úton, majd győzzük le a Vörös Lovagot. Tőle kalatra (E) jutunk el lde.

2. Ez már egyszerűbb. Változzunk át bagollyá, majd repüljünk addig, amig a pályá fölé nem árkazunk.

3. Ez a legkönnyebb: a Field of Honor pályán teknősként vagy angolnaként ugorjunk bele a vízbe (JUMP INTO WATER), s csak a fő útvonalat kell követni, alább-utóbb lde jutunk (inkább utóbb).

Ha megérkeztünk, nincs más dolgunk, minthogy levegyük az almát a fáról (GET APPLE), majd együk meg (EAT APPLE). Rendkívül jól esett, mag is haitunk tőle. Szóval inkább ne együk meg... (Ez ilyen adventurista-betegség lehet. Mindent megesszünk, eml csak az újukba kerül... — CoVboy) A másik lehetőség az alma eljutatása a South of Chasm nevű pályára (itt kell használni). Erre is két klnálkzik: ha tudjuk az útvonalat a mocsáron



keresztül, ekkor nincsen gond! A nem tudjuk, akkor innen menjünk nyugatra (W), változzunk át teknőssé, az elme meg belátszik a folyóba. Ússzunk mindaddig, amíg el nem érkezzünk a Field of Honor pályára. Itt megtaláljuk az almát is (a folyó ideig sodorta).

**SOUTH OF CHASM:** a vaddisznóhoz vágjuk hozzá a mérgezett almát (THROW APPLE OVER CHASM), szegény azon nyomban elpusztul. Nekünk pont ez kell; tehát bagolyként rapuljunk el északra (FLY NORTH), így már hozzáférhetünk a vaddisznó agyagán agyarához.

Ez lenne eddigi aradmányaim összesítése, legközelebb folytatom. Majd csak kieleköl az egész történet! Csak azt tudnám, hogyan lehet megszerezni a pillót a karkötőt, máris jobban érzem magam...

## Spikey in Transylvania (64)

A Codo Masteráról az átlag 64-esnek általában egy szédült lefő (Dizzy) jut eszébe. Ja, meg az, hogy ha már eszébe jutott, ekkor gyorsan el kéne hessegetnie magától ezt a gondolatot... Németh Attila, Zalaegerszeg, egy másik dolgot juttat az eszébe: (nekünk például az jutott eszünkbe, hogy van még egy csomó DIZZY-klón. Nem kéntek róla leírni? Nem? Miért nem?):

A programot 1991-ben írták Codo Mastersék. A Dizzyk óta nem sokat fejlődtek, mert az a játék is a teljes-kapitálára készült. Ige, a grafika és a zene már egész jó, e történet viszont még a Dizzyknál is bárgyúbb. A játékban Spikey-t, a vikingt leránytjuk, aki egyszerre 5 tárgyat tarthat magánál. A cuccok közül a 'tűz' + 'jobbba/balra' használatával válogathatunk, a 'tűz' + 'fel' a tárgy felvétel, a 'tűz' + 'le' a letétel.

Spikey barátait elfogja a transzylviai király és a várban tartja fogva őket. A mi feladatunk kiszabadítani a foglyokat. A házunkban (THE BLACKSMITH) kezdődik a játék. A szobában egy pár kesztyűt (A PAIR OF GLOVES) és az ajtó kilincsét (DOOR KNOB) látjuk, vegyük fel őket. Az ajtón csak akkor tudunk kimeneni, ha a kezünkben van a kilincs. Ha kimentünk, menjünk balra. Ne törődjünk a kutyákkal és a kék ruhás embarral, mert ha hozzájuk érünk, fey az energiánk. Balra egy ház alá jutunk (ORANNY HAGGATHA'S HOVEL). Menjünk be a házba, ahol vagyunk fel az eránnyel toll tarlanyát (A BAO OF GOLD). Ha kijöttünk a házból, menjünk tovább balra. Itt egy romos házba tudunk bemenni (ABANDONED SHACK). A házban felvehetjük a kaját, ami feinyomatja az energiánkat, és fologathatjuk az ágyt, aminek viszont sammi értéke. A házból kimenve menjünk balra. Itt valami fogadófélt lóhatunk (THE REBBEL'S INN). Odabent egy ürgét látunk, ekl — ha jobbra menénk — megállít: "Sajnálom, nem mehetez be nyakkendő nélkül. A király parancsa." Mivel nálunk nincsen nyakkendő, nem tehatunk mást, csak azt, hogy elmegyünk. Menjünk vissza a házunkig (THE BLACKSMITH), és menjünk tovább jobbra. Egy erdőbe jutunk, aminek a második képernyőjén (THE VILLAGE) egy pires szerkőa manusz látnunk mászkálni. Amikor közelebb érünk,

elkezd kajét lejtani. Sajnos ez sincs nálunk. Jobbra a vár felvonóhidjához jutunk (THE CASTLE DRAWBRIDGE), ahol egy ór állja el az utunkat. Adjuk neki az aranyat (egyszerűen rakjuk le), amit ő elfogad, és elhúzza a csíkot. Szabad az út a várba. Menjünk jobbra tovább. Itt három szellem szeretné, ha mielőbb elhaláloznánk (ha nem állunk meg, nem érnak utol). A következő képernyőn a falon lévő kallentyűt állítjuk át (csak neki kell menni). A tőle jobbra lévő képernyő a CENTRAL CORRIDOR utolsó része. Tapasztelhattuk, hogy sok energifogyasztó dologgal találkoztunk. Ilyenek a kutyák, villogó órák, szellemek, villámok, köpködő szarvasfejek, denevérek, stb. Tehát vigyázzunk! Menjünk be a bal ajtón, a szarvasfej alatt. Egy torony-szerűségbe jutunk (THE OUTER FLANKS). Menjünk feljebb. Itt két létrát látunk. Mászunk fel a bal oldalán. A tőle jobbra jutunk (THE RAMPS). Vegyük fel a villogó folyadékkal fell üvegcsét (JUICE OF TOAD). Jobbra vagyunk fel a kulcsot (KEY) és menjünk be az ajtón. Egy templomba jutunk (THE CASTLE CHURCH). Jobbra egy keresztet látunk (CRUCIFIX), vegyük fel. Menjünk vissza oda, ahol két látra van (a THE OUTER FLANKS 2. képernyője). Mászunk fel a másik létrán, és menjünk jobbra. Arbold varázsló azobájába (AROLD THE WIZARD'S ROOM). A varázsló egy verelet mond nekünk: "Vedd a varázslatok könyvét, hozzá pedig egy kis denevérszárnyat, keverd össze báka nadvével (JUICE OF TOAD) és ez lesz ez!" Já, nálunk pont van egy kis báka nadve (JUICE OF TOAD), tehát azt rakjuk le. Menjünk vissza oda, ahol bejöttünk a toronyba (CENTRAL CORRIDOR 3 képernyője). Menjünk be a másik, jobb oldali ajtón. Egy másik folyosóra jutunk (LOWER CORRIDOR). Menjünk balra. (A fel mellett egyébként osepda lett volna, ha jöttünk nem állítottuk volna át a kallentyűt). A következő képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és az erkély végén (2-szer balra) vagyunk fel a kulcsot. Menjünk vissza, le a lépcsőn, majd lent menjünk balra. (Vigyázzunk az órákkal) 2 képernyővel edőbb (DINING QUARTERS) menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Menjünk egyet jobbra, ahol vagyunk fel a kaját (PLOUDHMAN'S LUNCH). Ez talán jó lenne csővas haverunknak a vör előtt, szóval sétáljunk el hozzá. Egy képernyővel arrébb (a CENTRAL CORRIDOR-on) vagyunk közébe a keresztet (CRUCIFIX), hogy amint belépünk a szellemek közé, azonnal DHOSTBUSTERS-t kezdjünk játszani: rakjuk le a keresztet, majd miután a szellemek kinyútnak, vegyük fel lamét, mert még szükség lesz rá! Menjünk ki az az erdőbe az éhenkórászhoz (THE VILLAGE), és a megszokott módezerrel adjuk neki a kaját, amit a konyhából csórtunk. Erra ő hálából ad nekünk egy pár cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza a CENTRAL CORRIDOR 3. képernyőjére (ahol falmantunk a toronyba) és a jobb ajtón keresztül lamét a LOWER CORRIDOR-ra jutunk. Most ne balra menjünk, hanem a bal ajtón keresztül egy másik folyosóra (UPPER CORRIDOR). Menjünk jobbra, és az első bal ajtón menjünk be. Ebben a szobában (OLD ALBERT'S BEDROOM) vagyunk fel a kulcsot. Menjünk ki (vigyázzunk az órákkal), majd jobbra. Egy létrához jutunk (ENTRANCE TO THE DUN-

GEONS). Rakjuk le a cipőt (A PAIR OF WELLIES) és a keresztet (CRUCIFIX), majd annyi tárgyat már nem fog elférni nálunk, amennyit még fent fel kell vennünk. Ezután menjünk fel a létrán a toronyba, és két képernyő múlva vagyunk fel a kulcsot. Menjünk feljebb. A haranghoz jutottunk, aminek a tetején egy denevér ül. Denavár kell a varázslónek, tehát rázzuk meg a harangot — nem tudjuk. Próbáljuk meg kasztyúval — sikerült! A megsüketült denevér leesik, mi pedig vagyunk fel. Menjünk le a létra aljához, rakjuk le a denavért (DEAFENED BAT), és vegyük fel a kulcsot. Az itt lévő ajtón menjünk be. A börtönbe jutottunk (DUNGEDNS EXIT). Menjünk balra. Egy lávával toll szobába jutunk (THE UPPER DUNGEONS). Ugye nem kell mondanom, hogy a lóvónak milyen hatása van?! Állítjuk át a falon lévő kallentyűt, aztán menjünk kétszer balra, ahol egy hidat látunk. (Ez sam lenne híd, ha a fogantyút nem állítottuk volna át.) Sétáljunk át rajta (a fátylót nem kell felvenni, teljesen lónyegtelan). Menjünk jobbra és nyissuk ki az itt található zárkötőt. (Előállunk, és a kezünkbe vesszük a kulcsok bármelyikét. Ilyankor egy képet látunk, ahogy a haver megkőszöni, hogy kiszabadítottuk.) Menjünk vissza oda, ahol a denavért és társait lepakohtuk (ENTRANCE TO THE DUNGEDNS) és vagyunk fel az cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza oda, ahol ez előbb az ürgét kiszabadítottuk, és be az ajtón. A THE MIDDLE DUNGEONS-ba jutottunk, menjünk jobbra. Hopplá! Valami trutymó előllja az utunkat, amibe Spikey nem hajlandó belelépni. Vegyük kézbe (lábra) a cipőt. Most már át tudunk menni. (A csontot otthagyhajtuk, eemmi szükség rá.) Menjünk tovább jobbra, majd be az ajtón, és nyissuk ki a zárkötőt. Kifelő jövet vagyunk fel a kulcsot. A trutymón keresztül menjünk balra, és nyissuk ki a zárkötőt. Menjünk vissza a keresztet (CRUCIFIX) az ENTRANCE TO THE DUNGEDNS-hez, aztán megint vissza a trutymóhoz. A cipőket rakjuk le, mert nem kell már többet. Menjünk be a bal oldali ajtón, aztán balra, vögül nyissuk ki a zárkötőt. Menjünk tovább balra, közben pedig készítsük a kezünk ügyébe a keresztet. Az ajtó mögött egy újabb szellemekkel toll szobába jutunk (THE OHOSTLY GHOSTS' ROOM). Írsuk ki őket a latett keresztel. Ekkor elejtenek egy könyvet, amit vagyunk fel a keresztet együtt. Menjünk jobbra és nyissuk ki a zárkötőt. (Itt kotten voltak.) Menjünk ki a denevérhoz, vagyunk fel, aztán gyerünk a varázslóhoz. Adjuk oda neki a könyvet és a denevért. Ebből csinál nekünk egy nyakkendőt. Juhé! Bemehatunk a fogadóba, ahova így már beengednek. A nyakkendőt le is tehatjuk. Vegyük fel a bort (BOTTLE OF WINE). Menjünk át az ajtón, a kamrába jutunk. A kulcsot vagyunk fel, az ágyugolyó nem kell. Megint menjünk a trutymóhoz, és ismét menjünk át a bal oldali ajtón (THE LOWER DUNGEON). Itt is a bal oldali ajtót választjuk. A DEEPEST DUNGEON-ban egy ór járkal egy zárka előtt. Ha odamegyünk hozzá, közli velünk, hogy inna valamit. Adjuk neki a bort, és már nyhathatjuk is a zárkötőt. Menjünk jobbra, majd az ott lévő dutyval is tegyük azt, amit az elsővel. Kiszabadítottuk az összes foglyot! Még megnézhetjük, ahogy Spikey kivozotl a haverjait a várból a "Jöhettek, tizta e levegő!" szavak kíséretében.

## M1 Tank Platoon

"Hi CoVboy+ 1.7S! A CM 1. számában olvastam egy rövid ismertetőt a MicroPress cég által 1989-ben kiadott M-1 TANK PLATOON c. programról. Ez nekem — és néhány ismerősömnek — nem volt elég kielégítő. Úgy gondoltam, megér egy leírást ez a játék. Kladec András, Budapest" Akkor nem is kell különösebb bevezető:

Szakaszunk — ami M-1 Abrams-okból áll — valahol a Keleti fronton állomásozik, várva, hogy megvádja Európát a ezovjot csepátok témadással ellen. A cél egyértelmű: a támadások visszaverése. Magunkat egy tankszakasz parancsnokának szerepébe kell beleélnünk.

A betöltés után a gép érdeklődik a konfigurációról (menü, hang ki/be, a táj részletezése, joy használata). Billentyűzetnél a kurzor-nyílak működnek: balra (célkeresztet is), jobbra, előre (célkereszt fel), hátra (célkereszt le). Egy nekünk nagyon szimpatikus, tetszetős billentyű lenyomása után egy tankot láthatunk, amely felénk tart. Egy újabb billentyű megnyomása esetén megáll, és ránk lö. Még kétszer egymás után megterheljük ujjunkkal az 'ENTER' felirattal ellátott billentyűt, aztán kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő egyént — amennyiben már van ilyen személy. Ha nincs, az 'ESC' után beláthatjuk a megfelelő nevet. Ezután jön a feladat kiválasztása:

STATIC GUNNERY (nyugodt tűzér): Gyakorló opció, az ellenség itt nem lö. Aki még nem játszott a játékkal, annak érdemes választani, mivel megismerkedhet a kezeléssel. A feladat elvégzése után nincs kiűntetés, sem előléptetés, viszont megköszönik nekünk az ügyködésünket.

MOVING GUNNERY (mozgó tűzér): Ez is csak gyakorlásra van, ám az előzővel ellentétben az ellenség már mozog. A végén az. az értékelés, mint az előzőnél.

SINGLE ENOACEMENT (egyszeri bevetés): Itt már élesben megy a dolog. Az ellenség lö ránk, s ráadásul még mozog is. (De sok a boj! — CoVboy) Itt lehet a flúkat fejleszteni. A feladat teljesítése után rövid értékelést kapunk (ld. később).

START CAMPAIGN (hadjárat elkezdése): Itt a végső győzelemhez egymás után több összecsapást is meg kell nyerni.

CONTINUE CAMPAIGN (hadjárat folytatása): Talán nem kell hozzá magyarázat. A kimentett állást folytathatjuk.

Valamelyik pont kiválasztása után újabb választás következik:

OUTFITTING: Itt infokat kapunk az emberünk falkészültségéről. IT (inopt): alkalmatlan; PR (poor): gyenge; FR (fair): elég jó; GD (good): jó; DEAD: már csak az Örök Vadászmezőknél harcolhat). Egy emberünk csak egyetlen feladatkört lát el (TANK: parancsnok; GUNNER: tűzér; LOADER: ágyúhajtó; DRIVER: vezető). Amennyiben valamelyikük meghal, a feladatot nem tudja másé ellátni, tehát az általa irányított berendezések használhatatlanná válnak.

BRIEFING: Előszór, először csak megnevezhetjük a játéktérben levő teropártyakat ('ENTER'), aztán 'ESC' után megjelenik egy GO TO BATTLE menü-

pont is, amelyre elindíthatjuk a küldetést.

NEW ORDERS: Másik küldetés választása.

A képernyő két részre van osztva. A bal oldalon a térképet láthatjuk. A jobb oldal felső részén annak a delegnak az adatait nézhetjük meg, amelyiket kiválasztottuk. A kép alsó felén vannak a parancsok. Parancsot úgy adhatunk ki, hogy az illaló tárgyat kijelöljük, majd megadjuk a parancsot:

'A' (adv. fast): gyors haladás  
'S' (adv. slow): lassú haladás  
'H' (halt): megállás  
'B' (back): vissza  
'L' (left turn): balra fordulás  
'R' (right turn): jobbra fordulás  
'M' (move): mozgás előre  
'T' (turn): fordulás  
'F' (fire): lövés az ellenségre  
'C' (cease fire): tűzelés beszüntetése  
'E' (eng. front): motorok előre  
'D' (eng. rear): motorok hátra  
'<' (eng. left): motorok balra  
'>' (eng. right): motorok jobbra

Ezeket kívül a térképen használhatunk néhány funkcióbillentyűt:

'F6': A tankok adatai. Itt láthatjuk a személyzetet és a tank állapotát. A tankok állapota lehet: működőképes, működésképtelen és megsemmisített.

'F7': Közzatlenül csak az 1-4-ig terjedő sorszámú tankokat tudjuk irányítani, de innen lehetőség van parancsot adni az 5-8-as sorszámú harcokocsiknak is, a fentiek szerint. Itt még lehetőségünk van még légi támogatást (A-10 bombázókat vagy AH-64/OH-58 helikoptereket).

'F8': Ezzel lehet váltogatni az 1-4 harcokocsi közt. A számkerezzel pontosan a tankra fog mutatni.

Ezek a funkciók csak a térképen használhatóak. A többi funkcióbillentyűnek harc közben van szerepe:

'F1': A toronyba kapcsolunk. Innen tudjuk üzemeltetni a légvédelmi géppuskát.

'F2': A géppuskához kapcsolunk vele.

'F3': Az ágyúnál vagyunk. A műszerek között láthatjuk a lézer-távolságmérőt. Lövés után az 'ENTER' lenyomására újratöltik az ágyút. Ha a töltés megtörtént, a műszerfelületen világítani kezd a READY lámpa. Ha utántöltésnél egy célponton van a célkereszt, akkor automatikusan beméri a cőt a lézerrel.

'F4': Innen tudjuk irányítani a harcokocsikat.

'F5': A térképet hívja be.

'F9': Kívülről szemlélhetjük a tankot. A kurzor-billentyűkkel tudjuk váltogatni a látószöveget.

'F10': Az egyik tankból a másikba tudunk szállni.

'INS': Akkor használhatjuk, ha nem tart az idő.

Feladatunk el(nem)végzése után értékelést kapunk teljesítményünkről: megtudjuk, hogy mennyi tankot veszítettünk, mennyit lőttünk ki, és mi a véleményük a tevékenységünkről. Egy billentyű lenyomása után az egész kezdődik előlről.

A grafika nagyon precíz, tetszetős. A stratégia és a szimuláció aránya jól el van találva. Ennyit gondolom elég is lesz a játékról. A leírás PC-re készült, de Amiga-ra is használható.

## Jaws (64)

Hortobágyi Péter. Negykenizsán ezért aggódott, hogy nem tudjuk majd elelvadni, amit itt. A "cápát" ugyan néhányszor "pákának" elvadtuk, de ezen viszonylag sikerült kibátúznunk (ha meg nem, akkor odagondoltunk valamit):

A játék 1989-ben készült a nagy sikerű 'Cápa' című film alapján. A témája: cápa- vadászat. A címkép megjelenése után látható a következő, majd megjelenik a kurzorral tudunk a menüpontok között válogatni. A menü négy részre van osztva. Fent helyezkedik az Amerika térképe. Legfelül van nagy betűkkel klírva mindenkorl tartózkodási helyünk. A képernyő bal alsó earkában találhatjuk a nyolc kikötő nevét. Itt lehet választani a helyszínek közül. Az alsó rész közepén van eredményünk kijelzése és a felszerelésünk (Carga Man: fest). Az alatta levő sor mutatja a "nehézségi szintet" (HARPOONS), a "könnyűségi szintet" (SCARS) számát, az élelem (FOOD) és a pénz (Money) mennyiségét. A SHARK KILLS felirat mutatja a megölt cápa számát. A jobb alsó sarkban láthatjuk hajónk képét és adatait (SIZE: méret, COST: ár, FUEL: a rendelkezésre álló üzemanyag, RANGE: hatótávolság, DAMAGE: rongálódás). Később egyébként majd lehet másikat is venni.

A következő menübe a GO CURRENT LOCATION választással léphetünk. Ezen a képen láthatjuk hajónkat a kikötőben, a menü bal alsó részén a PORT LOCATION (a kikötő helye), a RESTORE MAP (vissza a menübe), és a MES-SAGES (üzenetek) feliratot. A Shark Kills felirat alatt található opciók: GO TOWN HALL: Indulás a városházára; GO REPAIR PORT: Indulás a javító dokkba; GO GEN STORE: Indulás az üzletbe; GO TELEGRAPH: Indulás a rádióba. Az üzletben lehet venni felszerelést és legényeget a hajóhoz. A vadászathoz és a hajó navigálásához három ember szükséges. Embereket a bolt HIRE CREW pontjával lehet venni, darabja 1.500 dollár. A vadászathoz vagyunk nehézségi szint (HARPOONS, \$1.000), köteleit (ROPE), annivalót (FOOD 15\$), puskát (HIGH POWERED RIFLE 300\$), búvár felszerelést (SCUBA OUTFIT BY THE SET 500\$) és löszert: AMMO (30\$). De vehetünk még fagyasztott elodet, üzemanyagot, hordókat, nyilat, stb. Egyébként itt lehet a cápaínkat is eladni, ha rámegyünk a kurzorral a SHARKS BOUGHT felíratra, és megnyomjuk a 'tűz' gombot.

A SHARK HUNTER SCHOOL felirat választása után tudjuk gyakorolni a cápa- vadászatot. Választani lehet a vadászati módok közül. HARPOON CLASS: nehézségi szint vadászat, RIFLE CLASS: puakás vadászat, DIVE CLASS: búvár cápa- vadászat. Beállítható a nehézségi fokozat (NOVICE/ADVANCED/MASTER), továbbá az is, hogy gyakorlunk (PRACTICE), vagy vizsgázunk (CERTIFICATION). Alul jelzi a gép, hogy melyik fokozat mennyibe kerül, az összeget majd mindig leveszik a pénzünkéből. Ha a beállított dolgok megfelelőek, akkor menjünk az ATTEND-re (résztétel), ha nem, akkor a LEAVE-re. A bottól az EXIT-tal tudunk távozni. Vissza-

tunk a kikötőbe, onnan pedig a RESTORE MAP-pel a menübe.

A tengerre az OUT TO SEA felirat választásával tudunk kikerülni. Úgy a hajónkra jutunk. A jobb felső sarokban látjuk a sebességet (F: gyors, M: közepes, S: lassú). Alatta van a rongálódás (DAMAGE), az ideig megtett mérföldek (MILES) és az üzemanyag (FUEL) mennyisége. A mellettük levő irányító a haladási irányt mutatja. Irányt változtatni úgy tudunk, hogy a kurzort az irányító egyik betűjére visszük, és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Az irányító mellett levő vezérlő kijelzőszen (COMMAND CONSOLE) tudjuk megnézni az alejtett cápákat (SHARK CHART), valamint a felszerelésünket (STATUS). A RESTORE MAP-nak itt is ugyanaz a jelentése, mint a kikötőben. A MESSAGE CONSOLE-on különböző üzeneteket kapunk. Pl: NO SINO OF SHARKS: nincs cápa a körzetben; OREAT WHITE: nagy fehér (cápa); SHARK SWARM ANEAD: cáparaj elől. A WEAPONS CONSOLE a fegyverainket mutatja, de ezeket természetesen csak akkor tudjuk használni, ha megvettük őket a kikötői üzletben.)

Ha a "nagy fehér cápa" üzenetet kapjuk, a sebességet vegyük minimumra (S). A MESSAGE CONSOLE-on megjelenik a WHICH WEAPONS TO USE szöveg. Fegyverként válasszuk a fegyverkijelző jobb alsó sarkában levő kőlélcsonórt. Ekkor feltűnik a hajónk eleje, és egy úszó cápa. A cápkereasztal vigyük az úszó cápa feje elé, és várjuk meg, amíg beleúszik. Nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ha megszűnt a mozgás, akkor vált a kép, és egy bűvár jelenik meg, akivel szemben egy cápa úszik. Engedjük közel magunkhoz, majd lövünk a képébe egy szűnyeg. Na elfelejtük, akkor csattanás hallatszik, majd egy kép jelenik meg az ominózus cáparól. Ha nem találtuk el, ekkor nyomjuk felfelé a jeyt, hogy minél közelebb kerüljünk a hajótesthez. Így a cápa talán nem fegyverrel el. Na nem vagyunk elég gyorsak, akkor lőttek egy emberünknek, mert a cápa menthetetlenül feltalja, ráadásul a hajónk rongálódása (DAMAOE) is ugrásszerűen megnő. A cáparaj vedáztatához tanácsos pusztát használni.

Fehér cápa nem mindig azokétt jönni, de egy cáparaj mindenképpen az utunkba kerül. Na már elejtettünk néhány cápát, akkor visszatérhetünk az alapmenübe (RESTORE MAP). Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik kikötőbe akarunk betérni. Ajánlatos oda visszatérni, ahonnan elindultunk. Töltőgétek után ismét megjelenik a hajónk. Menjünk a sebességszabályozóra, és figyeljük a COMMAND CONSOLE felirat feletti képernyőt. Egyazér csak megjelennek kis tornyok. Amint közelebb kerülünk, csökkentjük a sebességet M-re. Na az üzenetkijelzőn megjelenik a CAPTAIN SLOW DOWN felirat, csökkentjük a sebességet S-re. Megjelenik a e PREPARE TO DOCK felirat. A kikötőben vagyunk. A fogott cápákat a GEN. STORE-ban eladhatjuk, és vehetünk újabb felszerelést. Dióhéjban annyit tudtam összeszedni a JAWS-ról.

## ELF (Amiga)

Krizsanits Gergely. Budapesten ELF-ezgetéssel szokta agyonütni az időt. Egy gyors receptben summázta addigi eredményeit:

1. Madárnak: mag ← toll  
Indlónnak: toll ← újság  
A WC-n ülő flekónak: újság ← gyufa  
Tűzhelynek: gyufa + csirke ← sült csirke  
A hejlengő embernek: sült csirke ← kinyitja a jobb oldali ajtót
2. Varázslónak: varázskönyv + almamag  
← alma  
Órnek: alma ← kinyitja az ajtót  
(Itt szedjük fel a csorba baltát)
3. Köszörűs: csorba balta + zacskó pénz  
← ólós balta  
Csavargó: balta + varázstekercs  
Zöld szörny: varázstekercs (ATTACK)  
← protázis  
Törpe: protázis ← hangvilla  
Ór: hangvilla ← nyitja az ajtót

A végére maradt egy kis Elsősegély (már úgyis rég volt), néhány pályakód erejéig. Az első sorozat az Ismeretlen Játékos műve, aki a titokzatos Pitesott név mögé rejtőzött (Pite? Hány KiloPite? — CoVboy), a másodikat pedig a békéscsabaiban Sislak Attila és nővére készítette koprodukcióban:

## Loopz

1. VODOO CHILE
8. WET BELLY
11. BOOMANIA
16. LAURA PALMER
21. TORY BALLOT
28. LOOOOOOOOOPZ (9 db "O" betű)
31. SCREENTHIRTY
36. STOLEN HAM
41. 6502 IS FUN
46. AS IS 6510

## Logical (Amiga)

1. WELCOME
2. THE OTHER SIDE
3. QUEDRI QUADRA
4. STONE ROAD
5. NICE COLORS
6. MORE COLORS
7. REAL FUN
8. PINK AND PINK
9. GREEN PATH
10. BAD DIRECTION
12. DONT PANIC
13. COLORMANIA
14. REFRESHMENT
15. RUNNING BALLS
16. GREEN RIVER
17. TWO ISLANDS
18. MORE ISLANDS
19. TIMES CHANOE
20. OTNER TNINOS
21. BE NONEST
22. BLUE N VIOLET
23. THREE PATNS
24. DANGEROUS
25. THE WANDERER
26. SECRET CHAMBER
27. FALCONS FLIGHT
28. BLUE ANGEL
29. FAR THUNDER
30. A SIMPLE ONE
31. BLUE VELVET
32. PARADISE I
33. CLASSIC ART
34. VENI VIDI VICI

35. WE LIKE IT
38. FOREVERE NERE
37. WONDERLAND
38. THE SNARE
39. CURE IT
40. SUN IS SNININO
41. A RAINBOW
42. ARROW ROAD
43. TURNING WHEELS
44. ACCELERATION
45. THE PRESIDENT
46. NE IS MISSINO
47. PICKNICK TIME
48. WNO IS CALLING
49. ANCIENT ART
50. SHE IS GONE
51. LOGISTIC
52. TURNING COLORS
53. PARAMOUNT
54. THE LADDER
55. BACK IN RED
56. TREASURE ROOM
57. DONT WANT THAT
58. THE FREE FALL
59. CORRADO BEACN
60. MORE POPCORN
61. WILD AT NEART
62. THE DARK AGE
63. DIMLIGHTS
64. THE FIFTIES
65. PICTOR OF NER
68. OORDIAN KNOT
67. HIGH SPEED
68. ALEXANDRIA
69. RUNNING TEARS
70. NER RAINBOW
71. WALK IN CREAM
72. TOUCH NER
73. SNADOWLAND
74. JACK IN BAO
75. VITAMIN C
76. STUNT BALL
77. MIRRORLAND
78. ACE OUEST
79. BOA BOA BOA
80. DA DA DA
81. NAUNTED NOUSE
82. THE SECRETS
83. SMILINO JOKE
84. CHILDREN GO
85. IT IS ATLANTIS
86. ON THE ROAD
87. BLUE IS FIRST
88. WOLFS MOON
89. WILD CNINA
90. ITS LOGICAL
91. SNE COMPARES
92. BIG MOUNTAINS
93. TOMORROW
94. TELEPORTER JAM
95. LEVER SUNLIGHT
96. NEW EXODUS
97. THE PEACEPIE
98. FINAL SURPRISE
99. WHITE MIAMI
100. THE FINAL CUT

## Plusi mindenféle

A múltkoriban úgy általában írkoztam néhány sort a valamennyire újnak öszmító ('91-es) Plusi programokról, most tehát a egy kicsit a kalandjátékok és a szimulátorok között fogok csomogézni.

Az RPO-rajengők nem nagyon bővelkednek programokban Plusin, mindenesetre jó hír, hogy a BARD'S TALE 3. (Pigmy) után megjelent a BARD'S TALE 1. és a BARD'S TALE 2. Is! He minden igaz, TCFS gondozásában. Kazettán NE keressétek, felelmi

Megjelent a LORD OF THE HELL 2. is. Van öröm a háznál, gondolom. Ez is lemez, és természetesen tök a 64-es verzió. (Ofassák úr biztos nagyon örül neki... — CoVboy)

Kazettáknak nem ludak igazán új, képekkel nyomatott kalandjátékok, de talán belögitő az a tudat, hogy megjelent az IDŐREŐSZ és a BOSSZÚ képekkel toll kazettó verziója.

Pigmy-konverzió két ódon Level 9-játék, a SCAPEHOST és az INGRID'S BACK. Ezek hagyományos (szóveges-képes) kalandjátékok, de a grafikájuk az egyszerűen egyszerű Coak lemezen.

Elégge friss a TIT által átkonvertált ZOMBIE game. Talán ez az egyedüli ikonvázartott játék Plusin. A grafika kifejezetten jónak mondható, bár a negyebb felbontás végett fekete-fehér. Kazettán is létezik.

Stratógia szinte csak egy ven Plusin (kazettán is), a DEFENDER OF THE CROWN 8.0, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a 64-es verzióval.

Új Pigmy konverziók közé tartozik a LORDS OF MIDNIGHT és a DOOM-DARK'S REVENGE. A stratógia/kaland híveknek néhány hátré biztosítva van velük a szórakozásuk. Egyébként a CoV-ban levő két "kis" loírás és tórkép jó ezekhez is. Szintén stratégia-szerűség egy másik Pigmy-konverzió, a TRANSWORLD is.

Már csak néhány freescape (3D) csomogó marad. A jól ismert DRILLER-t követik a folytatások is: a TOTAL ECLIPSE még régebben, a DARK SIDE (a DRILLER tulajdonképpen folytatása) nem olyan régen, és végül a TOTAL ECLIPSE 2. a legújabbak között. Talán mondanem sem kell, hogy mindegyik megvan kazettán is.

Hirtelen már nem jut eszembe jó az eszembe, tehát ezzel is búcsúzom

• Simon János, Budapest

## Cave Guennie

Üdv, mindenkinek, újra itt van KERI®, a SOFTY-STOFY® cégtől... Itt van a meglopatásom CoV-boyoknak, plusisoknak, etc... Ez egy rendkívül jól sikerült mészkaló program. Szinte minden része tókéletesen ki van dolgozva (Oreelings to the A-Syotom...), Nyomjuk meg a 'SPACE'-t, és máris kezdhetjük az izgalmas játékokat! Egy emberkét kell elvezetni a kijáratához, úgy hogy ne essen rá az ott lévő kőhalmaz. (1. pályán) Irányítás: JOYSTICK #2. A 'tűz' gombbal adhatjuk fel a küzdelmet — egy éles elköly kíséretében. Ha sikerült, akkor



láthatjuk a következő pálya számát: Level 2, illetve a 'maradék' életünket: PLAYER 10. A második pályától kezdve szinte meg egyeznek a végrehajtandó dolgok: al kell jutni a célig, nem szabad a kő esé mennünk (mert ránk esik — a szerk.), továbbá al kell körülünk a már itt megjelenő pír, paca-szörnyeket. Ha jól sikerülnek az egyes pályák, életet kaphatunk. A 3. pályánál már két szörny van, ezeknek utat kell építenünk, hogy a végtelenségig kergetheessék egymást. Mi addig közben elcsattanunk a cél felé... A 4. pálya már egy kicsit nehezebb: 'csak' 4 szörny között kell előlni a menedékhelyünket. (Ügyesnek kell lenni a kővek elől való kijutásnál is!) A következő pályánál már nagyon sok szörnyel találkozunk, itt is építhetünk utakat nekik, de is kell állnunk néha 'fogócskázni' közöttük, stb. A 6. pályánál elég egyszerű dolgunk lesz: 'csak' egy szörnyel kell elkerülnünk, hiszen elég csak egy. A kedvenc pályám a 7. pálya: ki kell engedni a pacákat úgy, hogy előtte rengeteg 'üvesztőt' csináltunk nekik. Angolosan létezhetünk a kijárat felé. A 8. pálya a végzetek végzete. Olyannyira, hogy ezen túl már csak a játékos sírja található. Tehát GOOD LUCK! BYE-BYE mindenkinek!

• KERI®, Budapest

## A vár kincse

Az Indítón után a várkapuban állunk. Öngyilkosjelöltek bemehetnek, de akik tovább akarnak játszani, azok menjenek keletre (K). Itt egy fa áll. Egy vizsgáló után megtudjuk, hogy lele van Indékkal (VIZSGALD FAT). Mészszunk fel rá (FEL), végünk le egy Indát (VAOD INDAT), mészszunk te (LE) és vagyuk fel (FOGD INDAT). Menjünk keletre (K) és sok vizsgálódás után találunk egy ablakot, felette kempóval. Dobjuk fel az Indát a kempóra (DOBD INDAT), és mészszunk te (FEL). Törjük ki az ablakot, és menjünk be (TORD ABLAKOT, BE). A terepben vagyunk. Menjünk le (LE). A pap nagyon szépen kér, de most menjünk tovább (NY, E, NY). Menjünk be az ajtón (E), és menjünk fel (FEL), majd keletre (K) és lemeit (K). Húzzuk el a függőnyt (HUZZ FUGOONYT), menjünk be a klotyóba (BE), majd engedjük vissza a függőnyt (ENOEDD

FUGOONYT). Várjunk egy kicsit (VARJ), majd húzzuk al a függőnyt és menjünk ki (HUZZ FUGOONYT, KI). Vegyük fel a cetlit (FOGD CETLIT). Törjük ki a kép üvegét (TORD UVEOET), és vagyuk fel a kulcsocskát (FOGD KULCSOCKAT). Menjünk be a másik szobába (NY, E). Nyissuk ki a szekrényt (NYIT SEKRENYT), vizsgáljuk meg (VIZSGALD SEKRENYT), és vagyuk fel az aranykulcsot (FOGD ARANYKULCSOT). Teljük odébb a szekrényt, emeljük fel a csopóajtót, és menjünk le (TOLD SEKRENYT, EMELD CSAPOAJTOT, LE). Itt vagyuk fel az üveget és menjünk el a kúthoz (FOGD UVEOET, FEL, D, NY, LE, D, K). Tötsük meg az üveget (ENGEDD VODROT, HUZZ VODROT, ONTSD VIZET) és menjünk vissza a paphoz (D, K). Nyissuk ki az ajtót, vagyuk fel a szobrot, és adjuk oda a papnak (NYISD OLTART, FOGD SZOBROT, ADD SZOBROT). Vegyük fel a bört (FOGD BORT), majd menjünk a várkapuhoz (NY, E, NY, D). Mészszunk fel a lótrán (FEL). Törjük az át a szekrényt, vagyuk fel a táskát, és menjünk el a börtönbe (TORD SEKRENYT, FOGD FAKLYAT, LE, E, K, E). Adjuk oda az órnak a cetlit és a bört (ADD CETLIT, ADD BORT). Vegyük fel a lekatkulcsot és menjünk tovább (FOGD LAKATKULCSOT, K). Nyissuk ki a lekatot, emeljük fel a rácst, és menjünk le (NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, LE). Adjunk inni a rabnak, és vagyuk fel az erenypőnt (ADD VIZET, FOGD ARANYPENZT). Most menjünk vissza a kápolnába (FEL, NY, D, D). Adekezzunk és vagyuk fel a vaskulcsot (DOBD ARANYPENZT, FOGD VASKULCSOT). Menjünk vissza a börtönbe a rabhoz (E, E, K, LE). Tapogassuk meg a falat (TOLD KOVET), majd menjünk be (K). Nyissuk ki a kaput (NYISD KOPORSOT) és vagyuk fel a vár kincsét (FOGD VAR KINCSET). Ezután távozzunk (NY, FEL, NY, D, D, K, FEL, KI, LE, NY, NY). Végül déli (D) és HURRÁ, nyerünk!

• Bordás Sándor, Kistelek

## Wyzard of Akryz

### A kastély

A játék a trónteremből indul, ahol éppen a király megbízt bennünket a megkeresésével, és elrabolt kincse fellelőével. Menjünk nyugatra (S) és egy átközbe jutunk.



Nicsak, egy szemüveget találunk (TAKE SPEC), (E,E). A folyosón sétálunk, és egy testre lelünk (GET OILPAINT), (W,E,W). Itt a lépcsőt megvizsgálva szerezhettünk egy kardot (LOOK STAI), (LOOK TAPE, GET SWORD), (UP) és (GET RUG). Már takarónk is van (E,E). Egy ládához jutunk, melyben egy titkos átjáró van (GO CHEST).

#### Az ardó

Az erdőbe jutottunk. Rögtön egy ásót látunk (GET SHOV), (E, CLIMB TREE). A fán a hollók térszke felélhető. Egy LOOK-elás, és mit látunk??? (D,S). Egy berianghoz érkezünk (E).

#### Barlang

Bent ték sötét van. A sötétben egy mumus mászkál (KILL GOBLIN, GET KEY), (W,N,DIG). Egy alogútba lyukodunk ki. Je és itt van egy aranyfogor (D)

#### Felszín

Miután kilkecmeregtünk az alogútból — lebirintus —, egy sziklafalra találjuk magunkat. Ugrjunk mest valamire, pl. (JUMP WEST). Az országútra estünk (GET CHIC), és menjünk tovább. Egy hídhez jutunk, amelyenél egy óras róke és búzaszemek vannak. Ha lerakjuk a csirkét, ekkor megeszi a szemeket, majd a róke is megeszi a csirkét. (GO BRIDGE) A híd túloldalára mentünk. Itt út vezet északra, de el van torlaszolva...

#### +2 tanács

Ha a barlangban használjuk a szemüveget (DON SPEC), akkor látunk egy darabig. Vigyázzunk, 2 lépés után szétfórlik, ezért vegyük le (DOFF SPEC).

Ha a fán vagyunk és elkiáltjuk magunkat (SAY 'KILL RAVEN'), akkor egy pincébe jutunk.

• Kincses Károly, Zalaegerszeg

## Captain Fizz

A karácsonyi dupla számban olvastam, hogy Szabó Sándor nem tud átmenni a 2. pályán. Ime: (Nocsak, Laasan átalakulunk BBS-sé... — CoVboy)

A játék FIRE-rel indul. A HEALTH utáni szám az energiánk (1.9999). Ha bolónk lőnek, vagy nekimegyünk a villogó faleknak, csökken az energiánk. Növelni úgy tudjuk, hogy a pályákon lévő kis pontokat összeszedjük (GREGIT) és energiátöltő helyre megyünk. Ilyen található az első pályán is rögtön a START-nál. Itt energiátörölhetjük a pénzt. Egy pénzért 250 energiát kapunk. Ha folyamatosan tüzelünk, a képernyő bal oldalán lévő függőleges csík hossza csökken, melegszi a lézerünk. Ez szintén lényegtelen, mert pillanatok alatt visszenő a csík. A pályákon található kis téglaszzerű dolgokat is, ezek kulcsok. Mindegyikből legalább kettő van. Az 'A' botús négyzet növeli az ARMOUR-t (fegyverzet). A pisztoly alakú tárgy a DAMAGE-t (sérülés). Vannak ajtók, amelyek csak egy irányban használhatók (nyílal jelzett ajtók). Az X-szel jelzett tárgyak a CHARGE-t növelik. Ha mindent összeszedtünk, kinyílik a teleport és átmehetünk rajta a következő pályára. A 2. pályán van egy villogó fal, amin úgy tudunk átmenni, ha a pálya bal felső sarkában található 4 kör alakú tárgyat a megfelelő sorrendben megérintjük. Ekkor a villogó fal egy bizonyos időre eltűnik. Sietnünk kell, ha át akarunk érní, A

2. pályán az érintési sorrend: bal felső, jobb felső, bal első, jobb alsó. Ha a megfelelő érintjük meg, a kép jobb oldalának középső részén lévő lámpák egyike kigyul. Ha elrontjuk a sorrendet, az összes lámpa klalszik és kezdhetjük újra az érintgetést. Az első rontásnál csökken az ARMOUR és a DAMAGE. Ennyit ismerettel már könnyen végiglyhet a játék.

• Smaida János, Sétoraljaújhegy

## Spiderman

A múltkor számban volt egy derék SPIDERMAN-leírás (illetve csak egy háromnegyed). Mielőtt megjelent volna, a postelédánkban egy annál lényegesen témérebbe, viszont használhatatlannak nem nevezhető megoldást is kaptunk róla. A barátkban egyébként se levél, se név, se cím nem volt — csak a megoldás. Így tehát ezt az ismeretlen ismerős küldte nektek, Valaholházáról.

GO CEILING, GO WEST, EXAMINE CRIB, EXAMINE CRIB, TAKE GEM, GO EAST, GO FLOOR, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO EAST, OPEN SHAFT, GO SHAFT, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, GO WEST, CLOSE EYES, GO WEST, PUSH KNOB, TURN KNOB, OPEN EYES, TAKE GEM, GO EAST, GO SOUTH, TAKE ACID, TAKE CALCIUM, TAKE EXOTIC, GO NORTH, DROP EXOTIC, GO NORTH, MAKE, TAKE CALCIUM, GO SOUTH, TAKE EXOTIC, GO EAST, GO SHAFT, PUSH UP, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, OPEN PAINTING, OPEN DESK, TAKE GEM, TAKE PAPER, TAKE DESK, TAKE COUCH, TAKE PAINTING, LOWER, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH MAKE WEB, GO SOUTH, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, TAKE CLOCK, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, LOOK WEST, SHOOT WEB, AT GEM, TAKE GEM, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE BLOCK, GO WEST, GO SOUTH, GO SOUTH, THROW CALCIUM, LOOK CONNERS, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE CONNERS, GO NORTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO UP, GO UP, GO WEST, RAISE, EMPTY AQUARIUM, TAKE GEM, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP, FEEL NORTH, TAKE GEM, GO SOUTH, FEEL SOUTH, TAKE GEM, GO NORTH, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE STATUE, GO WEST, GO SOUTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, OPEN MESH, GO DUCT, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, TAKE GEM, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE ARM, HIT

ELECTRO, EXAMINE OCTO, EXAMINE ELECTRO, DROP GEM, DROP GEM, TAKE OCTO, TAKE ELECTRO, GO WEST, DROP ELECTRO, DROP OCTO, DROP MESH, DROP COUCH, DROP PAINTING, DROP PAPER, DROP STATUE, DROP DESK, DROP CLOCK, DROP CONNERS, DROP BLOCK, TAKE GEM, GO EAST, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO UP, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO COMPUTER, TYPE START, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, GO GUCT, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE NEWSPAPER, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, GO NORTH, OPEN NEWSPAPER, DROP GEM, SCORE.

• Néncal néni

## Poke-ok

BLAGGER — POKE 3066,48  
DARK TOWER — POKE 8140,12  
DIAGON — ROKE 9606,0  
FORMULA 1 — ROKE 14975,191  
MAJOR BLINK — POKE 7121,255  
MEGA ZAP — ROKE 9001,220  
XZAP — POKE 11519,255

• KOGASOFT, Szarvas

#### CRILLION/EDITOR

>2907 EA EA EA — örökélet  
>2440 XY — pálya száma  
G243C — game start

#### THE ESCAPE FROM PSYLON

>2EA5 DEC \$2418 helyett EA EA EA  
>36A6 DEC \$2418 helyett EA EA EA  
G76E0 — start  
végtelen energia

#### VIKTOR A PIKTOR

>254B LDA \$103B  
G2375 — game start

#### BÖLCSEK KÖVE

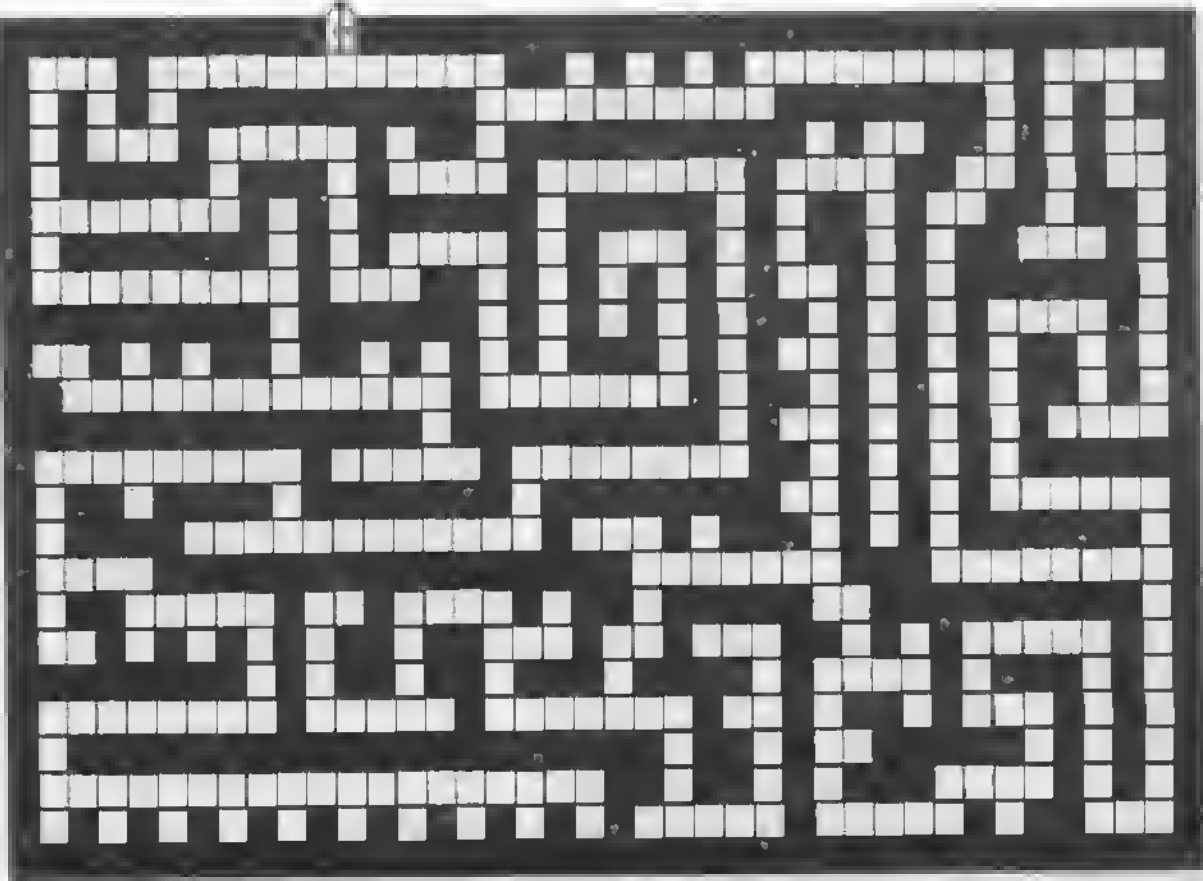
>66C7 INC \$6D56 helyett EA EA EA  
G1086 — game start

Ezzel a változtatással a 'MAZURRO' harcosekon átgyalogelhatunk. Persze mest már csak egy hibátlan törésű BÖLCSEK KÖVE c. játékot kellene keresni...

• Szabó Béla (HCH/FYC), Bugyi

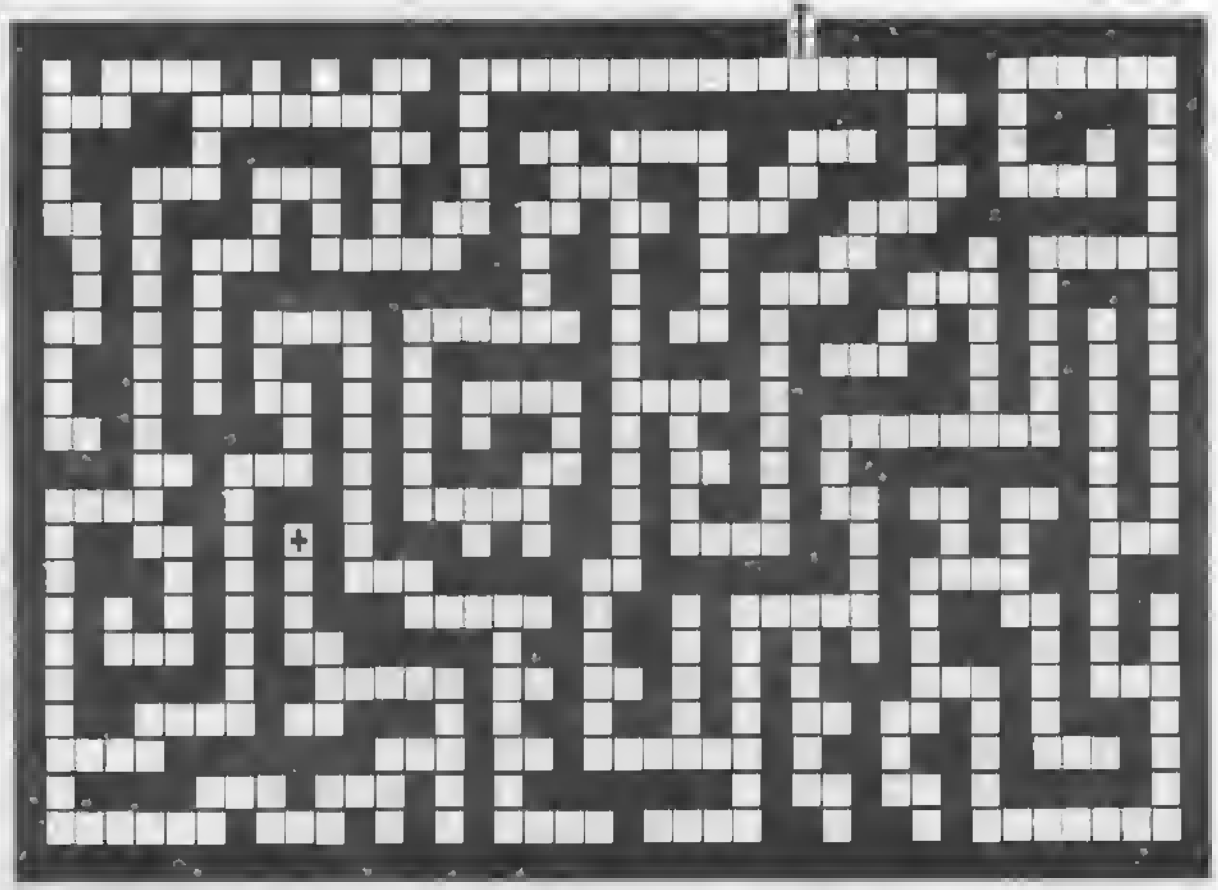
## Időlabirintus

A végére marad még két IDŐLABIRINTUS térkép Szabó Sándortól, Mazóberényből (és az, aki hirtelen felindulástól mindenről térképet készít).



1.

2.



## LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

Új számítástechnikai szaküzletünkben  
Commodore számítógépeket, kiegészítő  
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
512K memóriabővítő	4.600,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64III.számítógép	14.400,-
C1541III drive	14.900,-
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	450,-
3.5" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	950,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	650,-
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	250,-
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	490,-
5 25" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	650,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	650,-
9 tűs olasz PRINTER	22.000,-
1084 S MDNITDR	31.000,-
MDDEM (2400 baud)	12.900,-

Egy év garancia! Áraink az ÁFA-t is  
tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**  
Budapest, XI. Bukarest u.15. F/3,  
(Kosztolányi Dezső térenél)  
Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termé-  
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

## KINGFISHER CORPS

Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja,  
egy karnyújtásnyira! Három jelentkezési típust  
ajánlunk:

**Hoper-tagság:** Havonta 1 db. lemezűrság  
(Amiga Window)

12 hónapra: 800,- Ft (így csak havi 65,- Ft)  
6 hónapra: 450,- Ft (így csak havi 75,- Ft)  
3 hónapra: 250,- Ft (így csak havi 80,- Ft)  
1 hónapra: 100,- Ft

**Lobby-tagság:** Havi 1 lemezűrság + 2 lemez a  
két programokkal

12 hónapra: 2200,- Ft (így csak havi 185,- Ft)  
6 hónapra: 1200,- Ft (így csak havi 200,- Ft)  
3 hónapra: 700,- Ft (így csak havi 230,- Ft)  
1 hónapra: 250,- Ft

**Star-tagság:** Havi 1 lemezűrság + 4 lemez a két  
programokkal

12 hónapra: 3500,- Ft (így csak havi 290,- Ft)  
6 hónapra: 2000,- Ft (így csak havi 330,- Ft)  
3 hónapra: 1100,- Ft (így csak havi 360,- Ft)  
1 hónapra: 400,- Ft

Lemezűrságunk (Amiga Window) mindennel  
foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet:  
Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder sulis,  
pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célunk  
egy klubba gyűjteni az Amigasok népes táborát!  
Évente kb. 2-3 Co-Op versenyeknek in-...en!!!

Szóval Amigasok: **KINGFISHER CORPS**, a va-  
lóra vált álom!

Első számunk: **április 1.**, de még ma írj!

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Eger,  
Koszorú 35. 3300

## HELIX computer

### SZERVÍZ

Budapest, Kárpát u. 7/A. 1133

Tel.: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig: 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
pénteken: 9<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>

COMMODORE • AMIGA • PC XT/AT  
ENTERPRISE • TVC

számítógépek és perifériák javítása  
a szervízben vagy a helyszínen.

NDVELL hálózatok tervezése, fejlesztése,  
kivitelezése.

További ajánlataink:

- monitorkábelek
- printerkábelek
- joystick illesztők (ENTERPRISE)
- alaplap gyorsítók
- winchester bővítések
- speciális egyedi monitorszűrők,  
stb...stb.

**FIGYELEM! Április 6-17-ig minden magnófej beállítás és  
gépkarbantartás INGYENES!!!**

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a cím, telefonszám, irásjel). Nem számítjuk keres-  
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a cím, telefonszám, irásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelybe  
pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLB szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár, ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár, Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az Impresszumban közöltoknak megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló  
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj belizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kell  
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363 1519

• Figyelem! Felazólom Koller József, Budapesti, XVIII. Ferenc u. 41. szám alatti lakost, hogy azonnal szolgáltassa vissza a fél éve lenyelt kazettá(í)ma(í) Párlcal Szabolca, Nagycseréhez, Lenin u.3. 4445 (Muzsá(í) ezt itt írón(í)l g(í)yerak(í)k? — CoVboy)

• Eladók 6, 18K-e bővítőkártyák magnóhoz, floppy-hoz (természetesen RESET gombokkal). Egyéni igények is lehetségesek. Kurilla Sándor (KSSQ, Budapest, 1192, Zboró köz 12.

• Játékprogramokat cserélek lemezen. Főleg logikai és ügyességi játékok érdekelnek. Keresek adatbáziskezelő programokat. Cím: Hejdu László, Budapest, IV.Szigeti József utca 17. 5/32. 1041

Commodore 64-es alig használt gép  
eladó új floppy-val, magnóval, 150 db.  
lemezzel, cartridge-zsel, lemeztartóval  
és 2 db. mikrokapcsolós joystick-kel. Ez  
mindössze 35.000,- Ft. Érdeklődni 1/2  
5-6-ig lehet minden nap. Cím: Nagy  
Péter, Budapest, XIX. Jókai u. 209.  
1196

• Hi C64 tulaj! Felhasználói és játékprogramok cseréberítésének alternatívái Vnámom lemezen. Falajánkom használt MPS 801-es nyomtatóm eladásra. Bálnt Zoltán, Nyíregyháza, Oszlóló út 99. 9/52 4400. Tel.: (06-42) 12-801, 18 h-tól.

• AMIGA 96111110100 típusú gépemre programokat cserélnék. Ha nincs cserealapod, akkor is jelentkezhet. Lelaztner János, Budapest, XI.Szakacs Á. út 34/B. VIII/49. 1115

EGY MEGKAPÓ AJÁNLAT COMMODORE-REIBÓLI C64-es teljes konfiguráció, külön is eladói Commodore 64/II + Dataset magnó: 14.000,- Ft. 1541/II floppy drive + 150 lemez. 14.000,- Ft. Commodore MPS 801 nyomtató: 13.000,- Ft. Thompson 220G monochrome monitor: 9.000,- Ft. Egyben: 45.000,- Ft. Ajándék: Mindegyikhez egy HANGDIGITALIZÁLÓ CARTRIDGE! Akudni lehet! Holnap már nem lesz meg! Cím: Kéaa Imra, Hajdúszoboszló, Hunyadi u.28/B. 4200

AMIGÁSOK! Törjék le a pénzért áruát ál(í)kódó(í)k! Kúld(í)j(í)tek maximum öt lemezt, mi tele vesszük a legújabb játékokkal! Ti csak a postaköltséget fizet(í)tek! Ír(í)j Segítünk! Címünk: AmigóHálp, Hajdúszoboszló, Kun Béla u. 75. 4200

• Eladó C Plus/4 számítógép + magnó + joystick-ok + kazetták + játékleírások, ezek könyvek. Irányár: 10.000,- Ft. Merányi Péter, Győr, Konini út 10. 9028

• Action törőkártyák. Ingyenes tájékoztatás. Cím: DERKG, 1399 Budapest, Pf. 701/679.

• Action MKII, Amigához 8800,- Ft. Cím: DERKG, 1399 Budapest, Pf. 701/679.

• Hey boy! Akartok azuper új programokat cserélni PC-n, vagy AMIGA-n? Ha igen, akkor írjatok! A borítókra írjátok rá, hogy PC-n, vagy AMIGA-n akartok cserélni. Listát kérek és küldök. PC-n megvan pl.: Elvira II., Cadaver, Pools of Darkness. Amigán megvan: Lotus II., Gods stb. PC-n modokat keresek, valamint olcsó DD-s és HD-s kemozt. Szabó Norbert, Szeged, Bartók B. u. 80, F/1. 6750. Tel.: (06-62) 67-359

• ATARI ST programokat cserélnék. Cím: Mj. Krasztes Ferenc, Hejós, Széchenyi u.8. 6344

• Fénycsaták kaphatók rejtőprogrammal együtt C-4 és bővített C16 számítógépekhez 1.200,- Ft + postaköltség áron. Több színű úzmamód, 32 pontos lómanó, SAVE-nél képtartalomúrtóval és eszeleturbeval. Mogrendelhető utárválat: Margitai, Góddólió, Antalhegy út 37. 2100

• Cseré lemezen, kazettán. Kazettán azaz utántöltés program. Például: Supremacy, Stratego, Moonfall, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Viz, Pirates, Defender of the Crown, Gunship, Stealth Fighter, Laser Squad 2, Risk, Johnny Reb 2, Speedball 2, North & South '91, Action Service, Total Drive 1.2, Un Squadron, Last Ninja 1-3, Total Recall, Creatures. Lemezen: Battle Command, Haro Quest 1.2, Wizardry, Conquestador, Populous, Bard's Tale 1-3. Lemezen keresem: Pools of Darkness, Secret of the Silver Blades jó törtésti, Feudal Lords, Fire King, Knights of the Legend. Felbolygott választóborítók! Jázzerényi Péter, Kaposvár, Hegyi út 3/A. 7400. Lemezen 92-es játékok cseréje. Varnyua Gábor, Győr, Arany J.u. 22. 9021

• Hi magnó(í)k C64-re, kazettára keresek háberűs, stratégiai programokat. Például: Russia 1942, Russia 1942-45, Normandia. Cseréje vagy megvételre. Vöröa Ákca, Komló, Alkalmény u.8. 7300

• Yee Guyl Programcsere lemezen + kazettán Szeretném a Dizzy barmelyik részét + Doomdarka Revengce-t, vagy bármilyen jó stratégiát! Megvan: Pirates!, Supremacy, jó programok. Listát kérek és küldök, Dócz Zoltán, Budapest, XIV. Dózas György út 21. Tel.: 142-9827

• IBM PC/AT programok cseréje 5.25"-os lemezen. Válaszborítékot nem, listát kérek. Keresem a Quest for Glory 2-1. Minden levélre válaszolok. Závoti Zoltán, Sopron, Fehér D.u. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-810

• Sürgösen eladó egy jó állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 1 db. mikro joy + 400 program (40 kazetta) + szaktudalom. Csak egyben kb. 18.000,- Ft-ért. Cím: Drückner Gábor, Budapest, XVIII. Podhorazki u. 22/B. 1188

• C64-es bővítőkártyák eladók (FASTLOAD, DATASET, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.). Érdeklődni: Olta István, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

• Csá liúki Programcsere C64-on lemezen! A kínálatból: Elvira, T.M.N.Turtle, Xenomorph, Storm Across Eu., Napoleon, Creatures, GAC stb. Keresem: Star Control, Arachnophobia, Stealth Fighter (amelyekben lehet bombázni), King's Bounty (hibátlan), Anlág Ura, Buck Rogers, Zak McKracken. Minden levélre válaszolok! Cím: Keraszturi Tóth Kornél, Pécsvárad, Kossuth Lu. 14/B. 7720

• Eladók lemezek minden méretben, ezekben és márkában. Gyorsan megazabadulnak YAMAHA típusú szintetizátoromtól le. Gyalóky Szabolca, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Keresem AT-ra a Secret of the Monkey Island I-II-t és a Larry 1,2,3,5-1. Bármilyen megoldás érdekel. Gyalóky Szabolca, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Programok cseréje Amigán (1 MB: 3.5") Ne kímélj(í)tek! Cím: Kálmán Tamás, Szonok, Kántor u.2. 5000

• C64-hez használt egeret keresek. Leginkább Commodore érdekel. Gyalóky Szabolca, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

Hi! Eladó egy originál, garanciális Amiga 500 39.000,- Ft-ért, 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért. A legújabb C64-es lemezes programok (Elvira, Graphic Adventure Creator, Battle Command, PP, Hammer stb.) a legolcsóbban. Válaszborítékot lista, tájékoztató. GIGA-LIGA, Sopron, Pf. 263. 9400

AMIGA-hoz 512KByte-os bővítőkártya, garanciával 3490,- Ft. Cím: Fakete Károly, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793

• C64 mognó(í)k! Olcsó és vadonatúj játé(í)kprogramok, valamint 30 % érengedményű egységsomagok csak nálam! Ak(í)l(í)tem vásárolni, az sorozatban vesz részt (május 15), és két azuper egységsomagot nyerhet! Az előző, február 15-ei sorolás nyertese: Puslós Gábor, Budapest, Ullóló út 66/B. Cím: Horváth Lajos, Pépa, Vajda Péter k.p. 45. II/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

• C64 konfiguráció(í)k aladom (monochrome monitor, alapgép, tépegység, mognó, gyorstöltő modul, SK-reset, 2 infra joystick, fénycsaták, szaktudalom), kb. 1500 program. Irányár: 45.000,- Ft. Kólón Ist Szabó Zoltán, Heves, Bródy S.út 95. 3360

• AMIGA lemezek programmal, sürgösen eladók 65,- Ft-ért. Ezenkívül programcsere és eladás. Keresem a Space Ace, Dragon's Lair I-II, c. játékokat. Vadon Zoltán (CAT), Budapest, XI. Törsvár utca 28. 1112. Tel.: 1669-539

• Kfőgőstalan állapotban eladó: C64/II. + 1541 drive (2 fej), monochrome monitor, MPS 803 printer, Datanrecorder, 2 db. mikro k. joy, 100 db. lemez, 21 db. kazetta tele. Irányár: 58.000,- Ft. Cím: Dörzay Albert, Budakalász, Szentendrei út 1-3. 2011. (Lehetőleg egyben!)

• Eladó nagyon olcsón: C64 alapgép, 1541/II. floppy, 110 lemez játékokkal, magnó, néhány programkassza, diskbox, cartridge, kazettabox, joy. Érdeklődni: Nagy Gábor, Alsózeleca, Hunyadi út 7. 3571

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Válaszborítékot listát küldök. Cím: Szakács Mihály, Pépa, Killán k.p. 33. 8500

• ST0P! Ne keresse tovább! Megtaláltam amit kerestél! Cserélek mindent! C64 programot lemezen és kazettán. Váldélek írjakot, Hajdúszoboszló(í)k keresetek meg! Cím: Rékca Csaba, Hajdúszoboszló, Hunyadi János krt. 14. 4220

• Eladó Spectrum 80K + Multiface + Henggenerátor + Joy illesztő + 50 db. kazetta 16.000,- Ft-ért, vagy Commodore floppy-re cserélném meggyőződéssel. Cím: Kovács Tibor, Budapest, XIV. Újváros-park 4-5. D/233. (16 h-tól)

• Eladó C64 + BLUE CHIP 128 kétoldalas drive + 50 lemez + 2 joy + sok könyv és újság. Irányár: 24.000,- Ft. Cím: Mátrai László, Budakeszi, Arany János u. 11. 2092

• C64 programokat cserélek lemeze. Keresem: Vulcan, Arnhem v. stratégiai programokat. Kádár Attila, Kartal, Mártírok u. 46/B. 2173

• Hi! Csapatunk (64, Amiga) tagok(í)k keres: Coder, Grafikus, Zenész és Swapper személyben. Ha írsz, küldj eddig(í) munká(í)dból. Geofftha Deep, Méri Zeolt, Gyula, Csebei út 70. 5700

• C64-re új lemez- és utántöltés programok, valamint originál lemezek 350,- Ft/10 db-os egységon. Bélyeges választóborítékot illat(í) adok. Mj. Baukai Gábor, Budapest, XI. Fagyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

• Mjanc XT-e keres adakozó kedvű egye(í)ket, akik(í)l jó stufokot szerzehetne be. (Vírus nem kell!) Dóra Zoltán, Dunakeszi, Tamási Áron út 11/A. 2120

• Bővített C18 (64 KB) + magnó aladó. Irányár: 15.000,- Ft. Vennék fizika és matematika felvételt(í)re felkészítő programokat C64-ra. Cím: Burány István, Érsekcsenéd, József A.u.31. 6347

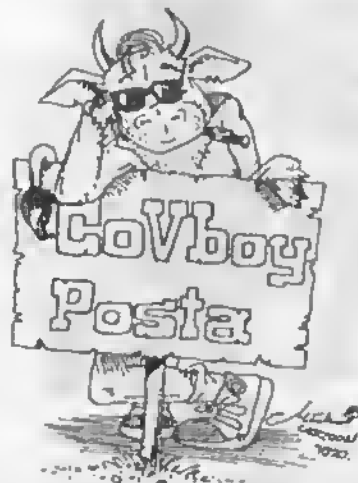
• IBM AT 286-os számítógépet eladom. Régi Mikrovilág és Mikromagazin újságjamat ingyen áradom. Érdeklődni levélben vagy telefonon: Varga Zoltán, Budapest, VIII. Dery Miksa u. 16. 1084. Tel.: 1136-591 (du 6-tól)

• C64-re programok: Elvira, Pirates aladók. Minden levélre válaszolok. Cím: Bito Zeolt, Abaújszálló, Arany J. u. 52. 3881



Ott tettem, hogy ahol sa tettem, szóval ha már rögtön itt nyitottad ki, akkor még semmiről sem maradtál le! Mindenekelőtt a publikum tudomására szeretném hozni, hogy meghallgattam sokak kérését. (Evlzedenként egyot igazán megengedhetek magamnak.) Nevezetesen azt, hogy ha már e kezdő kezdetén kiutahem a CoV-ból e rejtvenyt, akkor miért nem tudek a CoVboy Postában tréfás vetékedőket szervezni, ahol a helyes megfejtők mindenféle tárgyakat nyerhetnek? A tárgyakat ugyan nem kisorsolni jó, hanem aladni, de most az egyszer mindenki nyerhet tőlem valamit. Mindent az Olvasókért! A vetékedő viszont nem tréfás, hanem hisztroasan komoly. A teendő nagyon egyszerű, mindössze egyetlen kérdésre kell válaszolni: minek a térképe van a lap alján? Először gondolkodtam rajta, hogy megadok négy lehetséges választ, de úgy meg túl könnyű lett volna: csak belenéztek, és mérle kthelöljätök. Aztán még így is túl könnyű lett volna, szóval levágtam balra egy darabot — így már elég nehéz. A helyes megfejtők között kisorsolt nyaramény természetesen nem más, mint egy P.C.I. A megfejtéseket kérem 1992. éprilis 1-ig postára adni. Mielött pedig elmerülünk a levélek tengerében, egy köszönetnyilvánítás:

Köszönöm mindazon levélírói figyelemaságát, akik november 7., kerácsony, szilveszter, farsang, húsvét és salóbbi alkalmából néhány lemezzel járultak hozzá, hogy úrrá legyek égető lemezhiányomon. (Melleslag küldhetek volna HD-t is.) Sajnos, e "tudom, hogy nem másolaz programokat, de most az egyszer igazán kivételt tehetek..." kezdetű leveleik szerencsétlen véletlen folytán elkallódtak. (Hová tűnhettek?! Biztos megint a Poste...) (Hová tűnhettek?! Biztos megint a Poste...)



## "A megfejtések újságja"

Dear CoVboy!

Megkaptam az új CoV-ot, és igen csodálkoztam, hogy határidőn belül. Lelrom mi történt velem aznap:

1. Szombat este jön a fater, hogy itt az új CoV. (Papád postája? — CoVboy)

2. Nyttom ki, és igen meglepődök a bevezetőn. (Azért elolvastam.)

3. Lapozok tovább: Info. Még ez is rendben van. Aztán jött a megfejtés...

4. Újra olvashattam az első oldalt. Tudom, hogy az kell, hogy sokan elolvassák a bevezetőt, de azért kétszer?!

5. Ez már nem akármilyen gyorsan végiglapoztam az újságot, és meglepve láttam, hogy a 10. oldal után a 27. jön, a végén pedig már nincs is oldalszám (Ott nem is volt aoha. Hét nem merhaság oldalazásmozni a hirdetésekkel mag a levelezést? — CoVboy) (De, Da töltek ez is kthelölj — Nagyl)

Nem vagyok bunkó, ezért nem tartgтам jelzős szerkezeteket a személyekkel kapcsolatban. Tudom nem is tehetek róla. Így csak azt kérem, legyetek nyíln szívesek, juttassátok el hozzám munkátok gyümölcsét, lehetőleg olyat, ami nem romlott (értsd: egy jó példányt).

Az újsággal kapcsolatban:

- a cunlap szép;
- a bevezető jó;
- az oldalak kcsst furcsán lcsenek.

A címem ide is lelrom, arra az esetre, ha elhagynád a borítékam. (Oh, de kis előrelátó vagy! Ez derék! — CoVboy): BENKOVICS BALÁZS, Párismarót CoVboy: Igen, ilyen esél már volt sok. Ez egy epró tyéhnyikal híbe a nyomdától. Ugy történik a dolog, hogy nagy A0-as lepedőkre kinyomják az összemontírozott oldalakat, azok előldigolnak ott nagy bálékban, ezán összepuzzléztk őket a vágáshoz. Ezt úgy hívják, hogy "összehordás". Az összehordás néha összelapátolásnak alkeredik, mert nem sikerül egész pontosan áthalélni, hogy mi kerül egymás mellé. Tehát aki lyet kap, annak nem muszáj arra gondolni, hogy CoV-ék most már végleg meghűyűtek — küldje vissza, és kap helyette újat. (Te peraze nem, mert erről már leezedte a lemez-mellékletet a TEST DRIVE III. 64-es verziójávali Hel a coverdisk, izó, a CoVerdisk?) Az peraze, nem elképzelhetetlen, hogy az "új" újságban teljesen üres oldalak lesznek. Már olyan is volt egy-két alkalommal. Ezek extra bonus példányok, amelyet csak minden azázerezedik olvasónk kap és tiszteletbeli főzerkesztő (vagy inkább: ő szerkeszt, ő) lehet: maga írhatja fel az egészét, és akkor végre egyszer olyan újságot kap, ami igazán tetszik neki. Mindent az Olvasókért!

## Bombázó dzsekkit teséki

(A Iriss, a finom, a ropogósl...)

Tisztelt KFT!

Múlt év novemberében rendeltem Önöktől 5 db Bombázó dzsekkit. 2 db-ot kénytelen voltam visszaküldeni, mert kicsi lett.

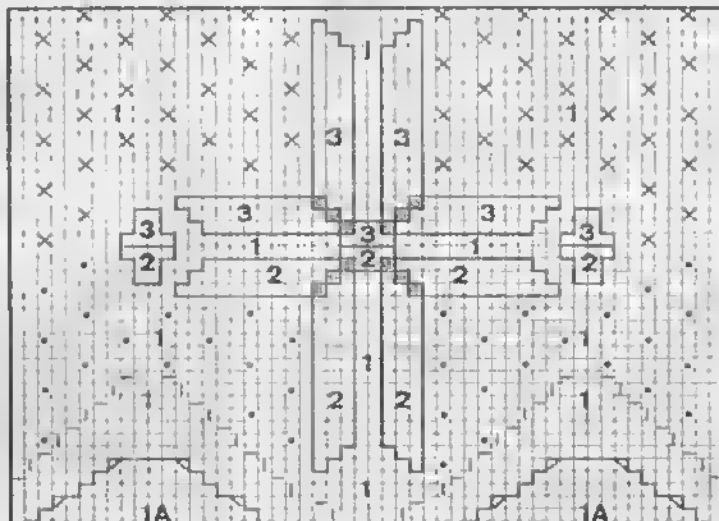
Kérem, hogy a dzsekk árát legyenek szívesek részemre visszaküldeni, mivel én kifizettem őket, és postautalvánnyal igazolni tudom, hogy a kabátokat visszaküldtem.

Gondolom, eddigi túrelmem elfogyott, amit meg lehet érteni. Már 1992. év februárjait írjuk.

Még egyszer kérem, szíveskedjenek a címemre a pénzt megküldeni! Köszönettel: SZÁMVEBER JÁNOS, Pápa

CoVboy: (Mivel a levél a COM-Wara Kft. postacímére érkezett, tévedés kizárva.) Elő olvasatra azt vettem ki a levelebből, hogy Ön pénzt akar tőlem. Hihl. Ez nemcsak taktikai, hanem már egyenesen stratégiai baklövés! Javaslom inkább a perputum mobil telefonálását — az több sikerrel kecsegteti. Később rájöttem, hogy tulajdonképpen ez valami nyomdahiiba lehetett a levélben, mert feltűnt egy kulcszó: POSTAUTALVÁNYI Ahál Kthelölj: Ön elő akar fizetni! Hozza isteni Ön, mint x. előfizetőnk, abban a hihetetlen szerencsében részesül, hogy egyszerre 10 előfizetést küldök Önnek, és mindegyiken előfizethet, oda-vissza akár többször is! (A postautalványok elküldéséért postautalvánnyal igazolni tudom, tehát — mielőtt a túrelmem alfogyna — kérem a befizetéseket 8 napon belül intézni, különban a Pesti Központi Kerületi Bíróság (vagy pépal — tdkmlndegy) útján fogom újabb befizetésekre óasztókélni.)

Pályázati rejtveny  
Értékes nyeremények!  
Csak most az egyszer!  
Szinte mindenki nyer!



Pillanat — még ne menjen el! Most létom, hogy Ön bombázó dzsekkre vágyik! Oh, micsoda isteni szerencsét! Véletlenül hozzáférhet az éru. Sajnos diazkont-érühé- zam készletet az elsőpró érdeklődés miatt erősen megcsappantak, így mindössze csak egyetlen bomber dzsekk áll rendelkezésre, az viszont csakis Önre vár, és senki másra! Ezt dírakt Önnek tettem főkre, és életem kockázatalásával védtem a hétköznapi vásárlók rohamaitól, mert tudtam, hogy ezan a szép napon Ön betoppan, és azve összes melegével pont erre fog vágyakozni! Előszóztélyű top modelt, amelyet csakis az USA amerikai alratégial nehézbombázó légierők F19XB Panavia Tornado harc helikopterrel thkoeszolgálati részlegének speciális kommandós eröl használtak a azázadunk alajén lezajlott Vietnam-öböl háborúban. (Ezt tanúsítja az "US Arml Special Forces, Merl, nel Corps" felirat is, ami csakis az E-R-E-D-E-T-I példányokon szerepeli) Én csak egészen véletlenül jutottam hozzá, és jóízűssem tihja, hogy elérüljam ennek a caodálatos ruhadarabnak az eredeti vételárát. Színek hihetetlen kavalikódjót tudom bármikor szállítani belőle, de különösen ajánlom a fekete színt, mert e közírásából is fehőren-faketon kivláglik, hogy ez úgy áll Önnek, mintha csak Önre óntótták volna! (Sőt, ha jól létom, már folyik is lefelől) Ha Ön esetleg úgy vélné, hogy annak az alképesztően csodélatos felöltőnek le van azakadva e bal ujjá, ne jusson téves következtetésekkel! Ne adjon hieit azoknak a roszindulatú hkrezteléseknek, miszerint ez a Rigolettóban hagyta st magát, azon a bohó napon, amikor vidáman téncolgtunk, majd kthelölj



CoVboy pár évi tőzsdezés után.

Üdvözlöm: CoVboy-t, Kis Getto-t, 1 és háromnegyedet, a teheneket, a legyeket, a sörnyitót és persze a szakállast is.



CoVboy a szerkesztőségben.



KÉSZÍTETTE: HOGY GERGELY



Üccsölirat: Ja, még aláírom a levelet, mert még egyszer sokat fog érni Neked az autogrammon!

Ha CSA! (SzinnanrraAl)

*Handwritten signature: Nagy Gergely*

## Legjobb az: ATARI

emberek megfegték a kabátujjamat és azt óhajtották, hogy azonnal hagyjam el a helyiséget! (A személyimol nem látta valakit?) A lezárón libegő kabátujj a katonas eleganciát hangsúlyozza, sőt! Egyetlen bomber sem nyúlja önnök azt a képrázatos lohotóségot, hogy mindössze egy mozdulattal mellénnyé alakítható lagon, én már látom, hogy Ön azt meg akarja venni lólem, Ön ottképesztően szimpatikus nokom, és ha belagondolok, még eszem láttam ilyen nagyszerű fórfit, Csakls Önnek: Ilzenhatazer. Mindont ez Olvasókánt!

(Az a kadvos hölgy, aki a fogyókúra receptok könyvét raklamálta nálunk, remélhetőleg megkapta az 1.000 db előfizetési csekket. Csak nyugodtan fizeesse be a csekkoken szereplő összeget, és mivel pénz híján nem fog állandóan kaja után kódorogni, én garantálom Önnek, hogy néhány hónapra belől úgy lefegy, hogy szinte magára sem lamlor! Esztleg nem hullt velelkinok a haja?...)

### Atarlsok (Atarl sokk?)

Communisták Világszövetségének

CSÓ CoV:1 Ubi! (Ubi! — CoVboy)

Nagy Gergely (GREGSOL!) vagyok és 17 éves. Még csak másodszor lrok számítógépes újjágnak levelet, de már az első élmény is páratlan volt. Miután leladtam az irományomat, a lap utána nem jelent meg többet. Lehet, hogy miattam? (Ugye mondanom sem kell, hogy az újság neve C betűvel kezdődik és OMPUTER MANIA-val végződik?) Kár. Pedig ok nem is csak (COMMODORE-val Inglikuziak. Na mindegy, remélem ez a CoV-nál nem így fog történni, és itt viszonyláthatom a leveleimet (és a mellékelt graltkákat). Először is kezdjük egy kis verssel:

Az ELVIRA-han elharapták a gigámat,  
Rögtön ki is dobtam Amtgámat,  
Az Amtga kirepült az ablakun,  
Azóta az Atarimat nyomatom.  
(Kis versod a csökkenti szellem cágóra,  
Egy poóta nam Atarlra áll át, hanem...

— Na, mi rimel idő? —  
... előfizet a CoV '92-as évére...)

Szóval Atari ST tulajdonos vagyok, és a gépünkről egy árva szó sem szokott esni az újságokban, habár majdnem mindegyik program, amit letrítok, létezik even a gépen is! (Igen, onnek tán az az oka, hogy Atarl

addig egyszer láttunk közölről, és akkor is csak azért, mert a sörnyitől karostuk — CoVboy) Hadd nevezek meg egy parat a kedvenceim közül: a Pszelotistól a SHADOW of the Best és a LENNINS. Majd a HIRRICAN II., RAMBO ISLANDS, MANIAC MAZSOLA, CHUCK LOCK (csuklok), POPÓLUK(SZ). Kedvenc lociprogramom a FUCK OFF 2, a legjobb autóverseny a LÓBUSZ TÚRÓ CHALLENGE II. Elég jó rajzolóprogram a CELLUX PAINT is. És természetesen a szimulátorok sem hiányozhatnak a listámból, mint pl: a RED BARON, MIG-29 FÜLKREK, F-18 INTERIEKTOR, hogy másokat már ne is említsek. Viszont nem csak a játékok, hanem a programozás is foglalkoztat. (Ézért vagyok Gergely!) (Borogasd, majd elmúlik! — CoVboy) Még 1987-ben ZX Spectrummal kezdtem pályafutásom, és már azóta elsősorban elkészült HASI-játékom a SUPERDROID IN THE LABYRINTH is hatalmas sikert aratott. (Lakás-azorto. — CoVboy) Sajnálom azokat a szegény Spectrumosokat, akiknek nincs meg. Szegények, még az SpV is megszűnt jaminek a lele Enterprise volt). De sebaj, kárpótlásul leírtam a híres SUPERDROID zenéjének programlistáját:

10 BEEP 5,20: BEEP 4,15: PAUSE 11  
20 BEEP 3,12: BEEP 4,20: BEEP 1,10  
30 BEEP 5,22: BEEP 4,15: BEEP 3,22  
40 BEEP 4,15: BEEP 3,12: BEEP 4,20  
(Ah, az csak valami új rapaszám lehet! Vagy a MAV-ozgnél: tildadidampadidam — CoVboy)

Más. Miért voltak a CoV-ok hasábjain piros és kék színd undorító pacák? Ha a fénymásolás ellen, akkor sajnos nem nyert! A CoV ívkönyv "11 hátulján jó volt a rajz, csak nem írtatok hozzá szöveget: "Fagy! Kapható a cukorizsákban! Fagy! Heti másfél kilo plusz!" Remélem ez az A4-es lap nem fűtőanyagként és nem is wc-papírként fog funkcionálni, és az FKIV dolgozónak sem okozul vele plusz munkát. Jó CoV-bányai Világos rást kívánok az újság minden névdes dolgozójának: Gregsolt ol CGD ST (Ilyet ön is tudok — CVby). CoVboy: Túlségesen meg vagyok áldva mostanában. Már namcsak lányok irkálnak nokem, hanem most már Atarlsek is. Hova jut már a világ? Amúgy mit válasszunk a lavaslra? Ja, igen, az undorító pacák — az én vagyok. Más nem volt. Kíváncsi persze az ötleteket, hogy mlio használjam a lavólkédot. Az általad ajánlott módszerek sem rosszak, csak egy

kicsit már alavultak. Sokkal fejlettebb például az, amikor a 1. Levélre saját magát is postára adja (ajánlaton, hogy nohegy elkeveredjon velehel), és így rögtön személyesen adhatok treppans választ a lovolére (mendjuk lonyomom a torkán). A kérésed persze nem láltál sölket fülökre: ezentúl minden Pluo4-loírásnál fohtútoljuk, hogy ha az adott játék létozik Atari ST-n is. Mindent az Olvasókértl!

Intormezzo: Ha valakit az vigasztal, akkor megnyugtatom, hogy náha azért mi is kapunk bonus tárgyakat. Itt van például a HELIR szerződő, amelynek az egyik pontja azl mondja: "... a remittenda (ei nem adott) példányokat a HELIR romitondateldolgozó üzeme kófogolva és sőt-tolentul visszaszolgáltátja a kiadóknak..." Az, hogy náha kinntolójuk az esőben vagy a hóban, az nem számít sérülésnek, mert az ötvenos kótagok ugyan úgy összeragadnak, hogy azt többé ombar már azél nom szadl, de végül is a példányok sérülés nélkül viszozezorúlnak hezzánk. Ez ldéig randjón is van, als egy szavam nom is lenne, ha a múltkeriban nem esztanek rám a többiek egy klo értelmiségi feladatok (az utólag rendelt példányokat én tettem bele a borítékba) — akkor ugyanis valami ogészon mástól volt összeragadv két újaág. Miután kíváncsian azéffe-szogottom őket, teláltam egy kla tárgyat, amit egy darabig értolentul vizagáltattam. Ez egy olyan tárgy volt, amilhez átlátában a hímek ozámára fenntartott WC-kben lohet hozzájutni, mihelyt a falon lovó nyerőgépba az embor beleajt valamilyen témpénzt. Ehhez viszont nam volt sem dobez, sem zacakó, és egyébként lo olég elnyúrt állapotban volt. Boldogság töltött el; hát volt két embor, aki tudta valamiro használni a CoV-okatl Előszór arra gondoltam, hogy én is azonnall tolvétolemló kérem a remittondateldolgozóba, mert ilyen fizikal munkát én is szívesen végzek, és úgy érzom, hogy talán a normát is tudom majd tartani — aztán inkább beleesztáltam az ogészi egy borítékba, így lehát ha valaki a közelmúltban etyan CoV-ot kapott, amelynek a címlapján egy óvszor lobog, az na csodálkozzon! Azt nam mi küldtük neki, hanem a HELIR! Ha kifordhja, a másik fele tolen még használható...

## Forgószínpad

Az utóbbi időben az újság színvonalra, de lőként a levelezés nagyon sokat romlott! KISS ZOLTÁN, Pécs

CoVboy: Ez egy szép hosszú levél volt, amelyben számos CoV és bírálattal aló került. A kritikák mondjuk jórészt jogosak voltak, de ez a mondat viszont élénk képzeltésekre rágadtott. Az, hogy az újság színvonal romlott, az érthető: Indultunk ugyebár a nulláról, azóta a színvonal folyamatosan romlik, míg el nem érjük a tőkelyt: az abszolút mélypontot. Ez idáig rendben is van. Az is egy design, ha valamiből megbízhatóságot egy rosszabb, nemde? De mi jelent ez, hogy a "levelezés színvonal nagyon sokat romlott"? Milyen színvonal van egy levelezésnek? (Különösen az anyómnak!) Most akkor: 1. Én lettem idősebb? 2. Én lettem okosabb? 3. A levélírók lettek idősebbek? 4. A levélírók lettek okosabbak? 5. Te lettél...

Hirdetés: "Törőcsantridg 8.800-ért Amigához eladód." Ezt én a kereskedelmi hirdetések kategóriájába sorolom, ami szavanként 20+ AFA, tehát 1100 Ft-tal jövök nektek. (név, cím)

CoVboy: Híh! Kis ügyes. Boldog egyszer még üdületombor lesz! Meg boldogunk is: a két hirdetésed egyszerre adtuk le.

A BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT csak a playetck számára használható vagy üzleti célra is? Másképpen: a megazerkaszteti dungeon forgalmazása teljesen legális dolog? Nem számít crackerkedésnek, tehát az Interplaynek nem lehet semmi kifogása, ha az általam készített dungeont párezer példányban lemasolom és eladom? BRILHASTI, "Nonamelalva"

CoVboy: Először is egy kápzavart osztaszunk el. Definíáljuk a "cracker" fogalmát: ő egy fickó, aki otthon üldögél és az eredeti programban — software úton — hatástalanossá teszi a védelmet. Szerintem a software-forgalmazóknak az ellen nincs semmi kifogása, mert ha egyszer megvettük, akkor azt csinál vele, ami jól esik neki. Attól kezdve idegesek lenni, amikor mindezt pénzért vagy baráti alapon odaadja más embereknek is. De az most nem lényeges. Akéresnek a többi játékkészítést támogatott ilyen-olyan szerkesztő programhoz adott kezelési útmutatóban benne van, hogy — ha a program önállóan futtatható file-okat is elő tud állítani, akkor — a felhasználó legyen olyan szíves a programban feltüntetni, hogy a játékot ezzel és ezzel a szerkesztővel készítette. Jogi díjat nem kérnek, csak azt az apróságot. Van egy olyan senda gyűjtemény, hogy is ezt a téjékoztatót nem olvasd, de az elmondottakat veheted iratlan szabálynak is. Vagy úgy, hogy ezt így illik. Na persze, az emberek túlnyomó többségét nem igazán érdekli az, hogy mi illik és mi nem, itt van például a '88 utáni 64-es shoot'em up-teremtés, ahol százezrekre számítható olyan játékokat, amelyek kereskedelmi forgalomba kerültek, mégis valahogy elfelejtették feltüntetni bennük, hogy a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-tal készültek. Tehát inkább úgy viszonyulj a dolgokhoz, mint mondjuk az adózáshoz: mindent szabad — míg el nem kapnak.

A levélre egyébként ne válaszoljál, felesleges, meg nincs is mire. Na, további jó munkát! ZIMMERMANN GÁBOR, Székesfehérvár

CoVboy: Jevőle tendenciát tapasztalok a levélíróknál! Super a 2 utolsó szám! Eddig ezek a legjobbak! Szerintem normális ez a levelezés? (Mikor hogy... — CoVboy) Írj le mindent a Skanzellizéről! SÁNTA SEBŐ, Nagymaros

CoVboy: Volt még mellőtte egy leírás, de egyébként ennyit volt a levél. Jó tömör. A

Skenzelizé tők jó. Hét ez eke! "Bonbon meggy a jó!" Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam a Skanzellizéről. Most akkor nyílnak zenel rovetot la, amíg a "Kiskerkünk" Getto kényzsarkortésszokdása miatt szűnöl?

## Katarzia (játékleírás)

1. felő boyadékl

Amellett rájött a depresszió, ezért elhatároztam, +küldöm neked a KATAKIS leírását. (Na, de gonosz vagy! Most az jó neked, hogy én is depressziós lettem?! — CoVboy) Köszölk le a TOK&M&K-ban! Hogy miért ezt a programot választottam? Ennek oka két részből tevődik össze: 1. néhány csávó szerint (aki LEVEL 1-tig jutott) szűt ez a játék 2. (ez egy "CoV-os" kilagás) azért mert csak (ugyanazért közzölk le!) (Jóvenmő, itt von, ne öröklődjél már annyira! — CoVboy) Nézzük a programban található "egy adag arcade, egy adag szimuláció, egy adag stratégia, egy adag egyéb" bár leginkább a kövölőzős játékok közé sorolható. Nagyon hasonlít az ELITE-ha (a célja), de jobb annál. Betöltéskor, ha lehet minden kutyut szedjünk ki, mert kiakadhat! (jaj, kártya) Öröklőket mindenképpen kérjünk (mást úgysem lehet, v ha mégis az kuldycak el a verzőját nekem is.), de így is gyakran logunk vulgáris kifejezéseket hallatni. Ha van nálunk egy haver jójjal, akkor nyomjunk 'F5'-öt. Ilyenkor PORT2-ről megy az úrhajó, és PORT1-ről a fegyver. PLAYER-nél a fegyvert a 'SPACE'-val küldhetjük el, de az sajnos RND-n mozog, pedig néhány pályán jobb elbűni a nagy szörny lövéseit elöl, és csak legyvetrel itani. (Ahol villog.) Hopp! De hisz nincs is semmilyen fegyver, mondhatja valaki. Még nincs, előbb lökjél ki ezt: ..... (Unauthorized Flying Object. Rövidebben: egy ilyen 'e', egy ilyen 'X', meg egy ilyen '—', és mindez egymésón. Ja, egyszerűbb lett volna berajzolni. Na mindegy, majd kitaláljátok! Nehéz lesz... — CoVboy) majd szedjük fel és így már a másik is lehet. Vigyázat! A játékba a tűzgombnyomogatás és a navigáció összekombinálása elég nehéz (van ahol éppeghogy átférünk) ezért javaslom az AUTOFIRE-t-on-ra állítani. Ha amúgy rátehenkednénk a gombra, az avatott szemlélő észreveheti, hogy egy csík indul el balról jobbra. Ha végére engedjük el a FIRE-t és lám! Egy GIGALASER sugár írja végig a képernyőt. Ezt azonban csak a nagy SZÖRNY-eknél érdemes használni, mert elég lassan töltődik. (Ha a SZÖRNY villan jól!) A fegyver KAMIKAZE-módon is irthatja az ellent, sőt a labba (a hátúterbe) is bemehet, de itt nem tud mozogni. További ... (U.F.O. Még mindig nincs kedvem karaktereket szerkesztgetni — CoVboy) felszedése után a fegyver egyre jobb lesz. (Várjál Izé: Várjál Ez itt RP&G-elem: hiszen te itt upgrade-előd a weapon skilleddel, vagy mi a szósz! — CoVboy) Ha a fegyverrel rá akarunk kapcsolódni a hajó orrára, vegyük le az autofiret, majd dokkoljunk. Így a hajó jobban lő és védve van az előlről jövő lövedékekkel szemben. Lepakcsolódás: AUTOFIRE ON. (A PORT 1-en)

Egy pálya két részre osztható (a második végén van a nagy SZÖRNY) ha meghalunk ott kezdjük, annak az elején, amelyiken meghaltunk. Am a halál mással is jár. Észrevehető, hogy néhány ellenség halálával RND módon lólit kaphatunk. Ezek közül néhány (PIROS, KÉK, ZOLD) tulajdonságainkat javítja, alul egy kis ablakban meg is jelenik hány van (max. 6) de ha meghalunk gyűjtögethetünk újból. A hógók:

PIROS: az úrhajó lövedékét erősíti. 7-et összeszedve szintet lépünk, és nem kell halál után az első szintről gyűjteni. (RAISE DEAD — CoVboy) Max. 3 szint feltehető.

ZÖLD: rakéta. Automatikusan keresi az ellenfelet. (LIGHTNING BOLT — CoVboy) Max. 2 szint feltehető (2 irányba lő ilyenkor)

KÉK: pajza. Az elleneknek nekimehetünk (KAMIKAZE), de lálnak nem. (MEGY ELLENFÉL NEM FAL NEKI — CoVboy) A 3. szintet még nem fejtettük be.

SZURKE: pont-or ad. Sok pontonként élet jár. (SHOCK PONT LIFE — CoVboy)

FEHÉR (de színes TV-n lehet, hogy sárga): minden ellen lelőbhan. (PUKK — CoVboy) Csak akkor érdemes használni, ha őfincok vagyunk egy pályán, mert a hógók is lelőbhanak. A cuccokat csak az úrhajó veheti fel. (Menj neki!)

Ha egy szint TELJESEN telteve van ha meghalunk sem vesz el.

Találhatunk még 5 betűket is, ezeket felvéve gyorsabbak leszünk.

Az 5-ik pálya után fordítunk lemezt!

1. PLAYER-nél F7-el (asszem) lehet paúzolni, így jól el lehet kerülni a golyókat (ha sürdnyomjuk).

Hogy miért is jó ez a játék? Jó grafik, zene, gyors töltés, két játékosnál külön élvezet a másiknak litogatni a szókinesünket. Láttam máit kezettás verziót is, bye! MIKI (-ng)

Is a leltásomhoz a hirdetésemet is közzölk le!!! (Loközölőnm én, de hét a cím nem kellene egy hirdetés mellé? — CoVboy)

CoVboy: Kösz. Ez úgy talázt, hogy ezt nem lehetett nem betenni a mostani számba, a TőkésMókosnál pedig már nem volt hely! (Meg egyébként is: egy pársz már írták, hogy a CoVboy Posta helyére beférne még egy leírás. Tassók. Mindent ez Olvasókérli) A piros, a kék, meg a zöld — hét ez tényleg tiszta ELITE! Az egyetlen különbség, hogy az nem 8 részben ment le. Mag tudom érteni, azokat a "csávókat", akik az első szintnél nem tudtak tovább jutni a trénerrel. Már csak azért is, mert én is közéjük tartozom. (Nem jött a 2. pálya 3 másodperc alatt...) Mindegy ilyen még úgy sem volt, hogy játékleírás is befért a Postába.

Aftermezzo: Az előbb kistudt a fény. Szöröcsőre nem az áram ment el (akkor újragápolhatom volna az egészet, és esetleg teljesen más levelek akadnak volna a kezem ügyébe), csak a cellár tette OFF-ba magát. Mivel nem csak hegymányos, hanem technikai zseni is vagyok, sikerűh úgy felderítenem a hiba okát, hogy nem esapott egyen az étem sem. A hiba oka az én magánlégtem volt, ami már vagy két óraja itt téblébe a légterben, és most sikerűh oda beszállt, ahol a cellár eljzate nem egészen passzont a mennyezettel, valamint néhány drótl telálható. Pedig de kedves légy voht El is neveztem Ace Nele tőgynek, miután nem választott erre a kérdésemre, hogy mh keres itt egy légy február végén? Egyébként nem is csodálem, hogy vllanyba ölte magát: amíg itt téblébe, végigolvashatta, hogy mi volt ebben a CoVboy Postában. Én megérttem őt...

Nocsak! Hét most lőtem, hogy már megint befűt ide valamit! Nem baj, logközelobe a kuponokon fog közzödni a CoVboy Postal... Hii

Az 1.500 Ft., — feletti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 váltható be!



Ebben a számunkban azt a listát tesszük közre, amely információt ad arról, hogy a SpV 2,5-25 számaiban mely játékokhoz találunk valamilyen segítséget:

ACADEMY - SpV 5, AFTER THE WAR - SpV 23, ALIENS - SpV 15, AMAUROTE - SpV 21, ANTIRIAD - SpV 13, ATHENA - SpV 19, THE BARD'S TALE - SpV 22, SpV 23, SpV 25, BEACH HEAD - SpV 12, BEDLAM - SpV 25, BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17, BRAINSTORM - SpV 18, SpV 20, BRUCE LEE - SpV 9, BUGGY BOY - SpV 18, CAULDRON II. - SpV 5, CHAOS - SpV 17, CODENAME MAT - SpV 12, COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10, THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13, CYBERNOID - SpV 18, CYCLONE - SpV 17, DAN DARE - SpV 21, THE DAMBUSTERS - SpV 6, DAN DARE II. - SpV 13, 15, DEATH WISH 3 - SpV 11, SpV 19, DELTA WING - SpV 10, DEVIANTS - SpV 18, DIZZY - SpV 13, DIZZY III - FANTASY WORLD - SpV 24, DOUBLE TAKE - SpV 10, DRAGON SPIRIT - SpV 25, DRILLER - SpV 17, DUN DARACH - SpV 14, ELITE - SpV 11, ENDURANCE - SpV 16, EQUINOX - SpV 7, EVERYONE'S A WALLY - SpV 24, SpV 25, EXCALIBUR SWORD OF KINGS - SpV 25, EXOLON - SpV 15, FAIRLIGHT - SpV 25, FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21, FIST II. - SpV 5, FLINTSTONES 2 - SpV 15, FOOTBALL MANAGER - SpV 17, FREDDY HARDEST - SpV 16, SpV 17, GARFIELD - SpV 14, GHOSTBUSTERS II. - SpV 23, GUNFRIGHT - SpV 5, 5, GUNRUNNER - SpV 22, HEARTLAND - SpV 14, HEATHROW RADAR - SpV 13, HEAVY ON THE MAGICI - SpV 21, SpV 21, SpV 22, SpV 25, HEROES OF THE LANCE - SpV 25, HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10, HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20, HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25, HUNDRA - SpV 20, HYDROFOOL - SpV 8, THE ICE TEMPLE - SpV 15, JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16, JACK THE NIPPER - SpV 2, JOE BLADE - SpV 19, KIDNAP - SpV 19, KNIGHTMARE - SpV 20, SpV 20, KNIGHT Tyme - SpV 10, KING'S KEEP - SpV 11, LASER SQUAD - SpV 23, SpV 24, SpV 25, THE LAST NINJA II. - SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15, LEGIONS OF DEATH - SpV 16, MARSPORE - SpV 15, MATCH DAY II. - SpV 15, MEGABUCKS - SpV 10, MERCENARY - SpV 18, SpV 18, MERCENARY 2 - SpV 20, SpV 20, MIAMI VICE - SpV 5, MOLECULE MAN - SpV 5, MOVIE - SpV 19, NATO ASSAULT - SpV 25, NAVY MOVES - SpV 20, NETHERWORLD - SpV 21, 1942 - SpV 25, NINJA - SpV 5, NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20, NODES OF YESOD - SpV 8, NORTHSTAR - SpV 14, OLLIE & LISSA - SpV 18, PANZADROME - SpV 15, 16, PAWB - SpV 14, PEGASUS BRIDGE - SpV 20, PENTAGRAM - SpV 18, PSI CHESS - SpV 13, PUFFY'S SAGA - SpV 25, PURPLE SATURN DAY - SpV 23, RALLYE DRIVER - SpV 7, RANARAMA - SpV 17, RASTAN - SpV 14, REBELSTAR - SpV 25, RENEGADE - SpV 16, RESCUE - SpV 11, ROBIN OF THE WOOD - SpV 7, R-TYPE - SpV 21, SpV 21, THE RUNNING MAN - SpV 20, SABOTEUR II. - SpV 9, 13, SABRE WOLF - SpV 12 SpV 17, THE SAGA OF ERIK THE VIKING - SpV 25, SCOOPY DOO - SpV 6, SIDEWALK - SpV 18, SIR FRED - SpV 8, 6, SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21, SORCERY - SpV 16, SpV 21, SpV 21, SPELLBOUND - SpV 9, SpV 13, SPIDERMAN - SpV 25, STALINGRAD - SpV 20, STARION - SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II. - SpV 5, 8, STAR TREK - SpV 18, STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14, STONKERS - SpV 10, STORMBRINGER - SpV 11, STORMLORD - SpV 20, SUBMARINER - SpV 20, SUPERBOWL - SpV 2, SUPER HERO - SpV 18, SUPERNOVA - SpV 25, SUPER TROLLEY - SpV 14, SWEEVO'S WORLD - SpV 16, TAI PAN - SpV 7, TANK COMMAND - SpV 19, 19, TARGET RENEGADE - SpV 14, TARZAN - SpV 16, TERRAMEX - SpV 10, TERRORPODS - SpV 25, THING - SpV 14, THUNDERCEPTOR - SpV 22, TIR NA NOO - SpV 8, SpV 11, SpV 25, TOMAHAWK - SpV 16, TOP GUN - SpV 10, THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19, TRANSMUTER - SpV 5, TRANTOR - SpV 15, TURMOIL - SpV 11, UCM - SpV 22, UNIVERSAL HERO - SpV 12, THE UNTOUCHABLES - SpV 22, URBAN UPSTART - SpV 17, URIDIUM - SpV 5, VENDETTA - SpV 25, VULCAN - SpV 18, SpV 18, SpV 25, WHERE TIME STOOD STILL - SpV 24, WIZARD'S LAIR - SpV 17 SpV 17, WRIGGLER - SpV 18, ZORRO - SpV 14, ZUB - SpV 25

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49,- Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98,- Ft-ba kerül. **SZUPER AKCIÓ!!!**  
Aki a teljes sorozatot maggrandelli, az kedvazményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz.  
Na szalassz el ezt a randkívüli lehetőséget!



**iroda:** 1134 Budapest, Dunyov u. 5

**Tel:** 1497-493

**Üzletak:** Flórlán üzletközpont, földszinten, a Cantrumban  
Skála Matró főbejárati pavilon

## HÚSVÉTI VÁSÁR

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 285 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	47.920,— Ft
Action Replay III.	14.260,— Ft	Noname 3.6" disk	472,— Ft
512 K bővítő	6.660,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	500,— Ft
3.5" kólsó DD	10.000,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	560,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.100,— Ft
MIDI Interface	3.992,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.160,— Ft
Videa Frame Gabber	16.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	900,— Ft
DIGIVIEW GDLD 4.0	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+ kalkulátor)	2.152,— Ft
Sztereo hangdigiitalizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.740,— Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

C64-es gépet Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámíttjuk!

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

**100 Ft**  
Anubis vásárlási kupon